



Documentos de Visión y Memoria

Juan Carlos Alonso Rico

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y Visuales
Bogotá, Colombia
2014

Documentos de Visión y Memoria

Juan Carlos Alonso Rico

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:

Magister en Artes Plásticas y Visuales

Director:

Maestro Mario Opazo

Línea de Investigación:

Narrativas y Temporalidad

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y Visuales

Bogotá, Colombia


2014

Dedicado a Antonia y Martina

“Las imágenes son intermediarios entre el mundo y los hombres. El hombre existe, es decir, no accede al mundo de forma inmediata, sino a través de las imágenes, que le permiten imaginarlo. Pero en cuanto se lo representan, se interponen entre el mundo y el hombre. Sirven como mapas y se convierten en pantallas: en lugar de representar el mundo, lo desfiguran, hasta que el hombre finalmente empieza a vivir en función de las imágenes que crea” (Vilém Flusser)

Agradecimientos

A mi familia Juan Carlos Alonso, Anita Rico, Margarita Alonso, Antonia Vega, Martina Vega, Daniel Cuecha y a mi compañera de ruta María Lucía Arbeláez por el apoyo; al músico Nicolás Rico por su colaboración en el sonido de los videos; a mi director de tesis Mario Opazo por su labor; a mis amigos inseparables y a los profesores, tutores, asesores y administrativos de la Maestría en Artes Plásticas y Visuales; a las escuelas de Artes Plásticas y Diseño Gráfico de la Universidad Nacional, especialmente a Juan de la Rosa, Fredy Chaparro y María Teresa Pardo por el apoyo; al Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana, especialmente a Carlos Mery y Diego Benavides por el apoyo; al Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, especialmente a Gustavo Ortiz por el apoyo.

A continuación se presenta la tabla de contenido la cual se actualiza automáticamente. Para los textos editados en Microsoft Word se debe hacer *click* en el botón derecho del mouse sobre la tabla de contenido y aparecerá el icono Actualizar Campos () , luego aparecerá una ventana en la cual debe seleccionar la opción Actualizar toda la tabla.

Resumen

Este es un proyecto que reflexiona en torno a dos tipos de dispositivos de visión y memoria en dos extremos de la línea del tiempo: por un lado la cámara oscura y por el otro lado los dispositivos creados por Google como Google Earth, Google Street View y el buscador de imágenes de Google. A partir de esto se crean una serie de reflexiones y en algunos casos algunos paralelos entre estos dos dispositivos, a través de una serie de videos realizados a lo largo de dos años de trabajo.

Palabras clave: Fotografía, Google, Cámara Oscura, Tiempo, Muerte.

Abstract

This is a Project that reflects on two types of vision and memory devices in two extremes of the time line. On one hand the obscure camera, and in the other, the devices created by Google such as Google Earth, Google Street View and the images searcher of Google. Based on this a series of reflections are created, and in some cases parallels between these two devices are made by means of a series of videos made along two years of work.

Keywords: Photography, Google, Camera Obscura, Time, Death.

Contenido

	Pág.
1. Dispositivos de visión y memoria	3
2. La cámara oscura	4
3. Google.....	62
4. Conclusiones	113

Introducción

Al comenzar mi proceso de investigación-creación en la Maestría en Artes Plásticas y Visuales partí de un dispositivo que acababa de construir: un híbrido entre una cámara oscura y un sensor digital de 21.1 mpx. La cámara estenopéica de origen arcaico fue construida en madera, vidrio y su laminita de aluminio con el pequeño orificio por donde entra la imagen. Este dispositivo de visión se adaptó a una cámara digital de gama alta que pudiera registrar lo que sucedía en el interior de la cámara oscura: era un dispositivo de visión dentro de otro dispositivo de visión. Con esta primera cámara realicé una serie de experimentos que abarcaban lo arcaico y mitológico de este tipo de cámaras, hasta llegar a recorridos por diferentes ciudades registrando algunas “vistas” similares a las primeras “vistas” que se tomaban con los daguerrotipos en el origen de la fotografía.

Más adelante realicé un salto enorme en el tiempo y aterricé en las “vistas” de las ciudades dadas por diversas plataformas de Google: Google Maps, Google Earth, Google Street View y el buscador de imágenes de Google. Estos nuevos dispositivos de visión y memoria me interesaron mucho ya que generan un cambio radical en la percepción del tiempo, del espacio y de la memoria. Una vez aquí, comencé también a hacer una serie de experimentos que partieron de la ciudad como tal, para llevarme cada vez más hacia mi memoria personal.

De esta forma, este proyecto de grado se divide en dos partes: por un lado la cámara oscura, y por el otro Google; dos dispositivos de memoria y visión ubicados en dos extremos temporales no sólo a nivel de la historia de los dispositivos de visión y memoria, sino también en los extremos de la historia del ser humano.

En últimas, este proceso ha sido un recorrer, un divagar a lo largo de dos años de proceso teórico y creativo, intentando siempre tener un ancla en estos dispositivos que no permitieran que me extraviara, pero que tampoco me amarraran en conceptos demasiado rígidos. Un navegar sin saber a ciencia cierta hacia dónde iba, ni dónde iba a

concluir el proceso, y fue sólo hasta el final que pude visualizar todas las partes como un todo coherente. *“La divagación (...) es una estrategia para aplazar la conclusión, una multiplicación del tiempo en el interior de la obra, una fuga perpetua(...) de la muerte”* (Calvino, 1995: 59)

El recorrido que se hará de mis videos, tanto los que pertenecen a la tesis, como otros videos que sirven de referencia, irán siendo mencionados con los enlaces respectivos a las páginas en Internet donde se pueden ver, pero en general, todos los videos pueden verse en las siguientes páginas:

www.fotojuanalonso.com

<https://vimeo.com/user12397329>

<https://www.youtube.com/user/fotojuank/videos>

1. Dispositivos de visión y memoria

En el libro “Las metáforas de la memoria. Una historia de la mente” su autora Douwe Draaisma, una psicóloga holandesa, parte de todas las implicaciones y necesidades de uso de la metáfora como herramienta para la comprensión del mundo, para más adelante centrarse en una serie de metáforas que se han usado a través de la historia del ser humano para referirse a la memoria. Tomando metáforas como la pizarra mágica, la escritura, la piedra de Bolonia y el fonógrafo, en la mitad del libro comienza a desarrollar las metáforas asociadas con dispositivos de visión. Es así como la cámara oscura, el computador y el holograma son dispositivos de visión que tiene una gran analogía con la memoria.

Se entiende acá por dispositivos de visión y memoria todos aquellos mecanismos que han podido registrar o plasmar imágenes de un determinado momento, ya sean imágenes fijas o en movimiento, bidimensionales o tridimensionales, análogas o digitales, físicas o virtuales; donde, gracias a ese registro de la escena, han podido prolongar su existencia a través del tiempo y el espacio.

Pero aparte de los dispositivos de visión y memoria analizados por Draaisma, para este trabajo se tienen en cuenta, de forma directa o tangencial, otros mecanismos tales como el cine, la televisión, el video, los proyectos multimedia e Internet principalmente.

2. La cámara oscura

2.1 La cámara oscura como metáfora de la memoria

Como se mencionó en el capítulo anterior, Douwe Draaisma plantea la cámara oscura como una metáfora de la memoria (Draaisma, 1998).

De la cámara oscura se ha escrito desde hace aproximadamente 2400 años: *“El principio óptico en el que se basaba la camera obscura fue mencionado ya por Aristóteles (384-322 a.C.), por el erudito árabe Alhazen (Ibn Al-Haitham 956-1038), por Roger Bacon (1214-1294) y por Leonardo da Vinci (1452-1519)”* (Fontcuberta, 1990: 83).

Básicamente una cámara oscura es un recinto totalmente oscuro con un pequeño orificio llamado estenopo (por eso también el nombre de cámara estenopéica) en una de sus paredes. La luz al llegar a un objeto golpea cada parte de dicho objeto y refleja luz en todas direcciones; en teoría un haz de luz atraviesa el estenopo y proyecta la imagen total en la pared opuesta al orificio de forma invertida, en color y en movimiento, aunque, debido a que la apertura del estenopo es muy pequeña y entra poca luz por él, la imagen es de baja intensidad lumínica.



En esta ilustración se puede ver una cámara oscura del tamaño de una casa (E). A través del estenopo (V) se proyecta la imagen de la casa que está al frente de la cámara (B) en la pared opuesta al estenopo de la cámara (H). De esta forma el dibujante podía entrar en esta casa y “calcar” la imagen proyectada de la casa de enfrente.

Sin embargo, aunque se sabía del funcionamiento de la cámara oscura desde una época tan antigua, ésta no se usó como herramienta para el dibujo y la pintura sino, en teoría, hasta un siglo después de las teorías de perspectiva geométrica lineal albertiana (Newhall, 2002). *“La primera descripción de la cámara oscura, como elemento auxiliar del dibujante, fue hecha por Giovanni Battista de la Porta, en su libro Magiae Naturalis (1553)”* (Newhall, 2002: 9).

Más adelante, con el cambio del estenopo por un lente, Daniello Barbaro pudo obtener imágenes más claras y luminosas (Newhall, 2002), con lo cual la cámara oscura y la cámara lúcida se convirtieron rápidamente en dispositivos con los cuales cualquier persona podía hacer retratos fácilmente, cosa que evidentemente no sucedió, ya que es necesario tener conocimientos o habilidades básicas para el dibujo para poder “calcar” una imagen fotográfica y que resulte un “buen dibujo”.

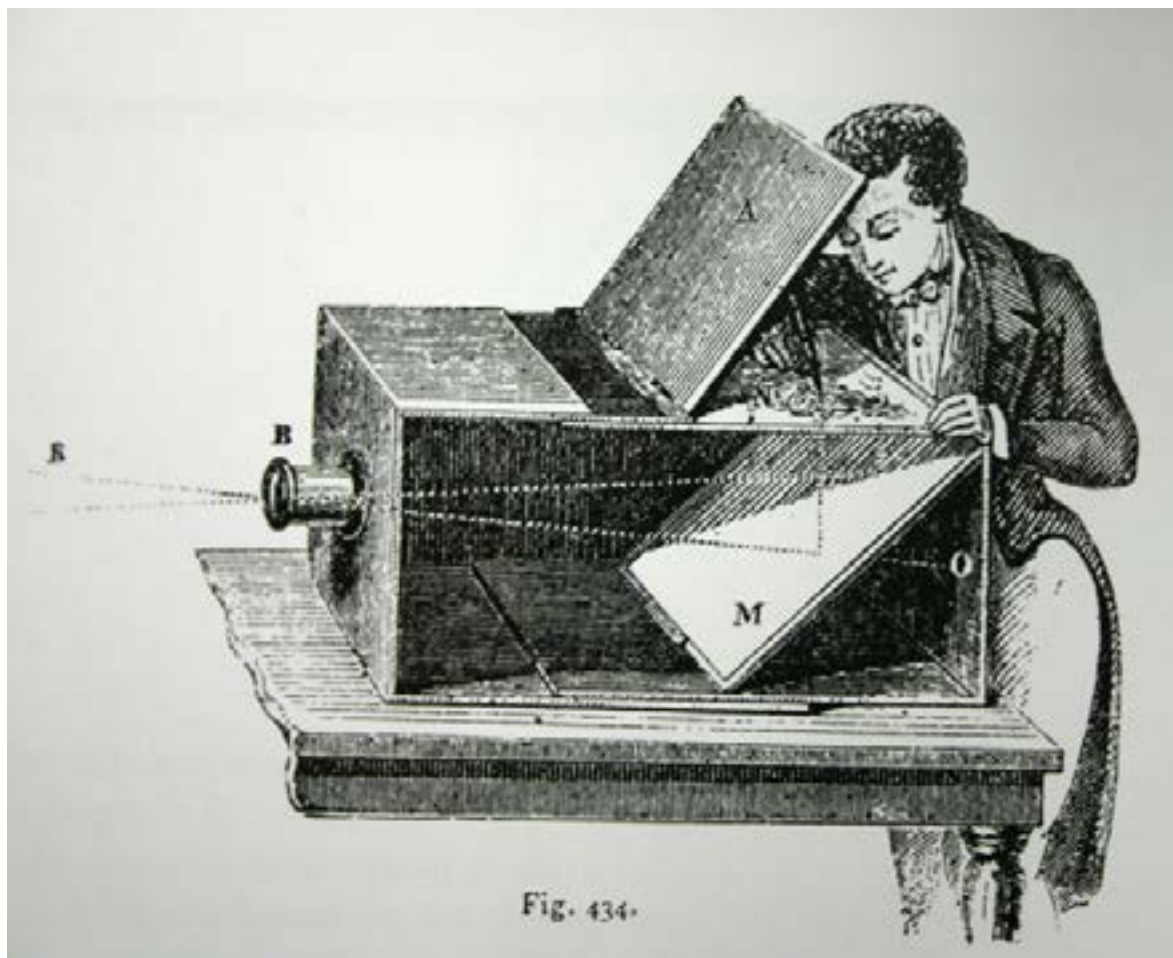


Imagen de una cámara oscura “portátil”, ya con lente incorporado. Acá la imagen proyectada por el lente (B) se refleja en el vidrio interior (M) y se proyecta en una superficie translúcida (N) sobre la cual el dibujante puede calcar esa imagen. La tapa (A) sirve para hacer sombra sobre la proyección ya que, si llega luz por debajo y por encima de la superficie translúcida, la imagen desaparecería. (Imagen de A. Ganot, *Traité élémentaire de physique* (Paris 1855))¹.

¹ Imagen tomada del libro Historia de la fotografía de Newhall



Imagen de la “cámara lúcida”. Este dispositivo óptico consistía en una varilla acoplada a una mesa de dibujo portátil; en la parte superior de la varilla hay un prisma que hace que el dibujante pueda ver en el mismo plano focal al papel con un ojo, y a la modelo con el ojo del prisma. Este dispositivo en realidad no es una cámara ya que no hay ningún recinto oscuro; simplemente se le dio el nombre de “cámara” por su similitud en el proceso de “calcar” la realidad. De V. Chevalier, *Notice sur l’usage de la chambre claire* (Paris, 1834)²

Sin embargo, es importante aclarar que, de acuerdo a la investigación de David Hockney, constatada en su libro “Secret Knowledge” (trabajo que más adelante se resumiría en un documental homónimo de la BBC), él descubre que la utilización de la cámara oscura como herramienta para el dibujo y la pintura no se redujo a algunos artistas y en pocos trabajos desde 1533, sino que fue una práctica sistemática de muchos artistas para la mayoría de sus obras maestras (incluidos grandes artistas como Caravaggio, van Eyck, Durero, Ingres, Frans Hals, Rubens, Velásquez, Rembrandt, Cranach, Zurbarán y otros muchos) (Hockney, 2006) desde 1430 aproximadamente. Hockney plantea que en la historia del arte muchos artistas comenzaron a ser influenciados por la observación a través de los lentes. “El primero de esos momentos fue alrededor de 1430 en Flandes.

² *Íbid*

*Otros artistas vieron los resultados y fueron inmediatamente afectados. La influencia del nuevo arte se difundió*³ (Hockney, 2006: 184).

De esta forma, el artista entraba en un cuarto – cámara y, con la ayuda de un lente y la proyección de la imagen en la pared opuesta, dibujaban, casi calcaban esta proyección.



David Hockney imitando a Caravaggio. Documental “*Secret Knowledge*”, BBC, 2001

Esto quiere decir que la mirada fotográfica viene, no desde el descubrimiento de la fotografía como tal en 1827 por Joseph-Nicéphore Niepce, sino desde 1430 con la utilización de la cámara oscura como dispositivo de visión y herramienta para hacer dibujos y pinturas tomadas de la “realidad”, lo que a su vez quiere decir que la memoria registrada en las pinturas realizadas casi masivamente desde mediados de 1400 es una memoria fotográfica (hablando desde la parte óptica) ya que lo que hacían era calcar esos “dibujos con luz” producidos por la cámara oscura. Incluso Hockney nos muestra

³ La traducción es mía

cómo algunos pintores copiaban de forma tan realista la imagen proveniente de la cámara oscura con lente, que sus imágenes tenían zonas fuera de foco. (Hockney, 2006)

Por lo tanto lo que hicieron en su momento Niepce con sus heliografías, Daguerre con los daguerrotipos y Fox Talbot con sus dibujos fotogénicos y calotipos, fue dar un soporte químico a esa imagen fotográfica para que fuera plasmada directamente por la luz y revelada a partir de sustancias que en un principio fueron experimentados a través de diferentes elementos fotosensibles como betún de judea, yoduro de plata, nitrato de plata o cloruro de plata.

La idea de la cámara oscura como metáfora de la memoria puede comenzar con este lema “anónimo” retomado por Draaisma y que relaciona la cámara oscura como una metáfora del alma:

“Las sombras y fantasmas del Pensamiento, del Recuerdo y de la Imaginación entran en el alma como en una Cámara Oscura, y algunas muestran una semejanza tan asombrosa que se sienten ganas de dibujarlas, de retocarlas, de colorearlas y de agruparlas, de convertirlas en pequeños cuadros” (anónimo cit. Draaisma, 1998: 150).

Más adelante, Draaisma plantea la idea de que *“los procesos químicos de la fotografía servían perfectamente de analogía de lo que sucedía con los estímulos visuales después de ser proyectados sobre la retina, procesados por el cerebro, registrados en la memoria”* (Draaisma, 1998: 151). Incluso plantea que de esa memoria ya no se borra nada, puesto que cada estímulo deja una huella indeleble y de esta forma la fotografía crea una metáfora plástica de ese proceso y esas huellas mnemónicas quedan almacenadas en nuestro cerebro a manera de un código (Draaisma, 1998). Esa idea de imagen fotográfica como código también está presente en la fotografía: Alan Sekulla plantea que el código fotográfico es equivalente al código textual aunque parezca un “espejo” de la realidad, un doble de ella. Claro, la mayoría de nosotros en occidente no sólo hemos nacido con la fotografía sino que hemos tenido toda una historia de memoria a través de la representación de la realidad en dos dimensiones, pero si pensamos que en realidad la fotografía o la pintura hacen un proceso de abstracción de la realidad de tres dimensiones a dos y congelan un tiempo determinado, es un proceso de codificación tan grande que alguien ajeno a toda esta tradición de representación pueda no entender este código:

“El antropólogo Melville Herskøvits mostró un día a una aborígen una foto de su hijo. Ella es incapaz de reconocer esta imagen hasta que el antropólogo llama su atención sobre algunos detalles de la foto(...) La fotografía no emite ningún mensaje para esta mujer hasta que el antropólogo se la describe. Una proposición como “esto es un mensaje” y “esto ocupa el lugar de su hijo” es necesaria para la lectura de la foto. Para que la aborígen comprenda la foto es necesaria una expresión verbal que haga explícitos los códigos que proceden a la composición de la foto. El dispositivo fotográfico es por tanto un dispositivo *culturalmente codificado*” (Sekulla cit. Dubois, 1994: 39).

Todo esto querría decir que basamos nuestra percepción de la realidad y mucho de nuestra memoria del pasado en códigos y que estos códigos han sido en gran parte códigos fotográficos desde 1420.

Sin embargo, Draaisma plantea que hay un gran problema con el uso de esta metáfora de la cámara oscura como metáfora de la memoria (y con la metáfora en general) y es que en ocasiones pueden ocultar el verdadero problema que quieren dilucidar. En el caso de la cámara oscura hay un gran problema y es que las fotografías, a diferencia de la memoria, “...no pueden contemplarse a sí mismas. Las huellas presuponen una conciencia que las interprete” (Draaisma, 1998: 157).

Esto nos hace pensar que la fotografía es más una herramienta que ayuda a la memoria, que una metáfora de ella. Y es tomando esta idea de herramienta para la memoria que parte este trabajo.

2.2 El error en la cámara oscura

La cámara oscura ha fascinado en general a científicos, físicos, artistas y en general a cualquier persona que vea cómo una simple caja de cartón puede obtener imágenes tan extrañas, atemporales, oníricas, surreales, etc., como son las imágenes de una cámara de este tipo. En las clases de fotografía que impartí en las universidades, la mayoría de mis estudiantes quedan fascinados al ver este fenómeno o al ver el fenómeno de cubrir toda una habitación con cartulina negra y abrir un orificio en esta cartulina y ver cómo la imagen de lo que está afuera se proyecta de forma invertida, en color y en movimiento en todo el interior del cuarto a través de un fenómeno óptico.

Como hemos visto en el capítulo anterior, este dispositivo óptico ha atraído a muchas personas desde hace un par de milenios, incluso para importantes experimentos científicos como por ejemplo “...la observación de eclipses sin peligro de dañar la retina; no en vano Alhazen la empleaba para sus estudios astronómicos” (Fontcuberta, 1990: 83).

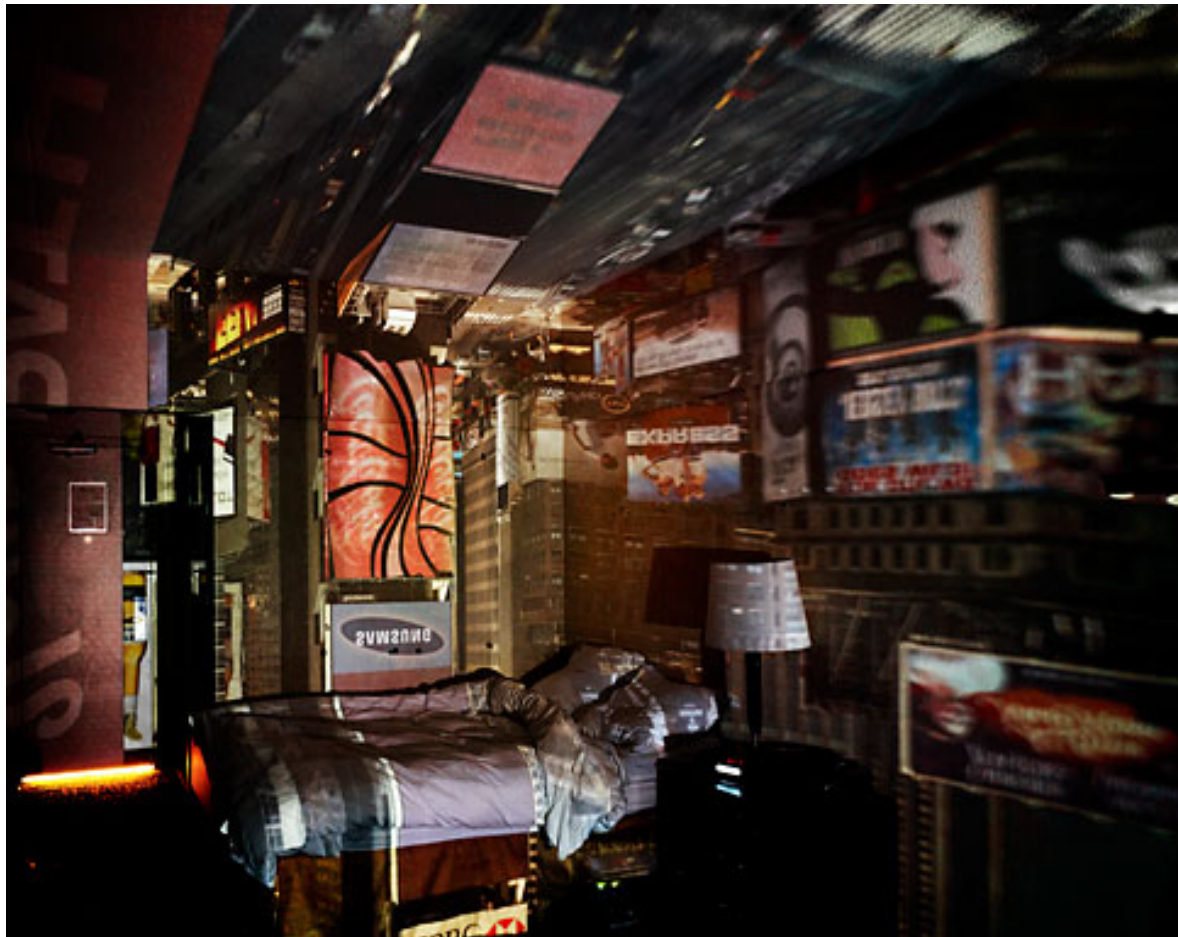
Durante el inicio de la fotografía el uso de la cámara oscura de estenopo fue muy poco utilizado ya que para ese entonces, de 1827 en adelante, Barbaro había introducido el lente que hacía, no solo una imagen más luminosa, sino más nítida y por lo tanto más “fiel a la realidad”. En un principio se trabajaba con un lente simple que producía imágenes con muchas distorsiones, viñeteados, errores de foco, etc., pero a medida que fue evolucionando la óptica, se fueron creando lentes compuestos, es decir, lentes que a su vez tenían una serie de lentes cóncavos y convexos en su interior, con el fin de lograr imágenes más nítidas y con menos aberraciones ópticas.⁴

Más adelante las grandes fábricas comenzaron a manufacturar cámaras que generaban un tipo de imagen “estándar” de acuerdo a sus lentes. Es así como Canon, Nikon, Minolta, Pentax, Leica, Olympus, Polaroid, entre otras, inundaron el mercado de cámaras que buscaban imágenes lo más fieles posible a la realidad. De acuerdo a esto, en fotografía análoga, es más importante un buen lente que un buen cuerpo ya que lo que importa es que obtenga “buenas imágenes” y el cuerpo en últimas no es más que una cámara oscura. Esta concepción cambió radicalmente con la fotografía digital donde el lente es también de gran importancia, ya que en él está el sensor digital que es de vital importancia para la calidad de la imagen, dependiendo de la resolución de su sensor. Se podría decir que en análogo el lente está por encima del cuerpo (si hablamos de la exactitud de la imagen), mientras que en digital cuerpo y lente se complementan.

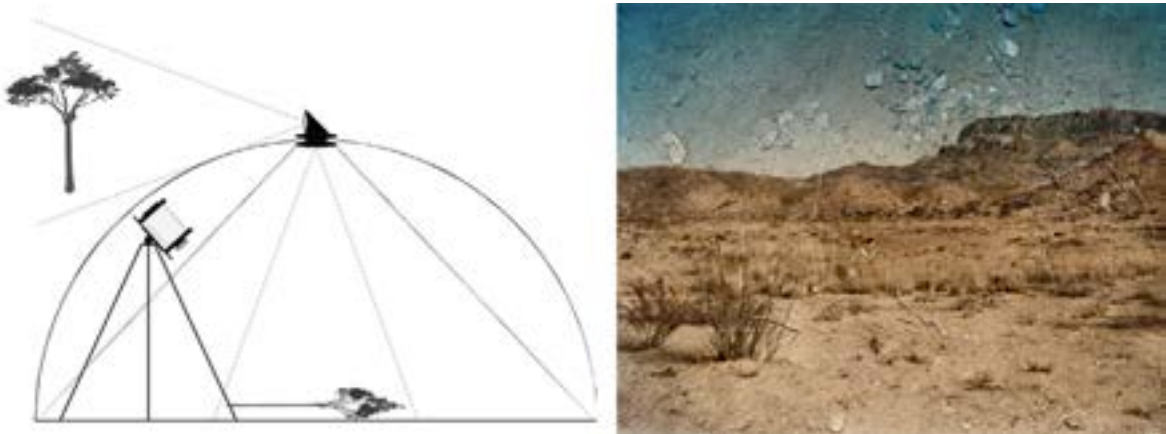
De esta forma, las cámaras con lentes simples o las cámaras oscuras de estenopo quedaron relegadas a algunos artistas que exploraban nuevas posibilidades estéticas con ellas y a medida que ha ido pasando el tiempo cada vez más artistas han ido explorando las posibilidades estéticas y plásticas de esta técnica milenaria.

⁴ Una aberración óptica es un “Defecto y alteración que producen en la imagen cierta forma o constitución superficial de una lente. Puede consistir en pérdida de nitidez, deformaciones, alteración de proporciones, defectos cromáticos, etc.” (Fontcuberta, 1990: 195)

Un ejemplo de ello es el trabajo del cubano Abelardo Morell quien ha realizado toda una serie de fotografías de interiores de cámaras oscuras: cubriendo habitaciones completas y dejando sólo un lente para que entre la luz con la imagen, realizó un trabajo titulado "Camera Obscura". También realizó un experimento similar, titulado "Tent Camera", creando una tienda de campaña con un lente arriba que proyectaba las imágenes en el suelo donde les hacía una fotografía a esas imágenes mezcladas con la textura del piso.



Abelardo Morell "Camera Obscura: Times Square in Hotel Room, 2010"



Abelardo Morell. Proyecto "Tent Camera", 2010

Ahora, de acuerdo a la óptica y a la estética obtenida por el estenopo cuya magia está precisamente en ese tipo de imagen "errónea" de la realidad, llena de defectos que hacen que su relación con el referente real no sea tan cercano, podría pensarse que con la cámara oscura más que hacer un reflejo fiel a la realidad (cosa del todo imposible, pero que en el principio de la fotografía, era lo que se buscaba y por eso el afán de que las imágenes quedaran lo más exactas posibles) lo que obtenemos es un mundo nuevo, mágico, surreal, onírico, que muchos artistas han explotado desde hace ya mucho tiempo.

Artistas como el inglés Adam Fuss, quien realizó toda una serie sobre esculturas clásicas mientras trabajaba como guía en un museo de este tipo y cuya estética carga esas imágenes de un aura atemporal y extraña. También el artista argentino Esteban Pastorino, quien gracias a su formación de ingeniero mecánico ha podido construir las más extrañas y alucinantes cámaras (con una de las cuales obtuvo el Guinness Record en 2012 por crear el negativo más largo en la historia "*cuyo largo total es de 39.54 metros*"⁵), y quien en su serie "Aéreas" construyó una cámara con un lente simple y la elevó al cielo colgada de una cometa tomando unas fotos que, debido a los desenfoques obtenidos por un efecto de basculamiento⁶, obtenía unas imágenes que más parecían maquetas que tomas "reales" o "realistas".

⁵ www.estebanpastorinodiaz.com

⁶ Este término fotográfico de "basculamiento" quiere decir que el eje del lente no es paralelo al eje de la película, con lo cual, dependiendo de este basculamiento, se puede obtener foco casi en cualquier lugar de la imagen y el resto quedar fuera de foco sin importar la distancia de la cámara al referente.

Este efecto de desenfoques selectivos será adoptado más adelante por muchas cámaras digitales, en especial los iPods y iPhones que tienen esa opción de desenfoque dentro del programa que procesa las fotografías tomadas y que da ese efecto de “maqueta” (sin embargo esto es dado más por un efecto en posproducción que por un efecto en toma).

También, dentro de este mundo surreal de la cámara oscura, podemos ver el trabajo del artista inglés Justin Quinnell quien ha realizado diversos experimentos introduciendo una cámara oscura en su boca o haciendo un paralelo estenopéico de las gafas de Google



Adam Fuss. De la serie *"Pinhole Photographs"*, 1996



Esteban Pastorino "Yokohama". De la serie "Aéreas", 200



Esteban Pastorino. Proceso de "Aéreas".



Justin Quinnell. "Louis (Getting to know dad)". De la serie "Mouthpiece"

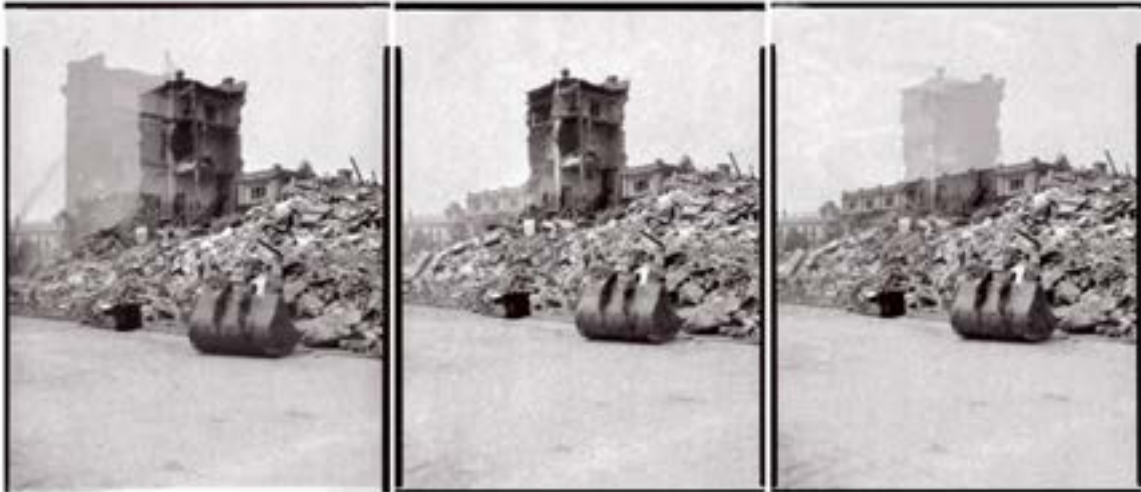


Justin Quinnell. Proyecto "Stereo Glasses", 2008

Pero también podemos pensar que la cámara oscura no se queda sólo dentro de este ámbito surreal u onírico, y que pueda entrar dentro del documentalismo lo que podría parecer una paradoja dado que el principal objetivo de la fotografía documental es precisamente la mayor objetividad y por lo tanto imágenes lo más fieles posibles a la realidad. Visto de esta forma una imagen tomada con una cámara estenopéica va a ser supremamente pobre en cuanto a su relación con la fidelidad de una escena "real". Sin embargo en el trabajo realizado por el artista catalán Martí Llorens acerca del barrio Poble Nou en Barcelona puede, aunque sea catalogado más como un documental subjetivo, ser más preciso que un reportaje clásico (Fontcuberta, 2002).

En este caso Llorens registra con una cámara oscura la transformación que sufrió dicho barrio, un barrio obrero e industrial en el cual él vivió y que fue destruido para darle paso a la sede de la Villa Olímpica. Para poder registrar y plasmar en una imagen dicha transformación, Llorens utilizó una cámara oscura ya que al tener una apertura tan pequeña, los tiempos de exposición eran supremamente largos y, gracias a esto, quedaban registradas las construcciones y su estela fantasma después de ser demolidas. Es decir que Llorens aprovecha este tipo de "defecto" de la cámara oscura de estenopo que hace que las imágenes se expongan en tiempos de exposición muy largos para plasmar la desaparición de un pueblo. Y me refiero al "defecto" de las largas exposiciones por cuanto en el inicio de la fotografía los tiempos eran supremamente largos debido a que los lentes no eran muy luminosos y las placas no eran muy

sensibles: A Niépce le tomó ocho horas hacer su primera heliografía y los primeros daguerrotipos *“eran principalmente de temas de arquitectura, ya que el tiempo de exposición, dentro de la técnica de Daguerre, era tan prolongado que no se podía tomar a personas”* (Newhall, 2002: 27), lo cual fue una gran frustración en su momento y se dice que la técnica se “perfeccionó” en 1840 para poder hacer fotografía de retrato comercial (Newhall, 2002), lo que supondría que los tiempos largos eran un problema, un defecto.



Martí Llorens. De la serie *“Poble Nou”*(1987 – 1992)



Joseph Nicéphore Niépce. *“Vista desde la ventana”*, heliografía, 1827.

En 2003 aprendí toda la teoría técnica de la cámara oscura en una clase de fotografía con el maestro catalán Jordi Guillumet; a pesar de que este dispositivo es extremadamente básico y elemental (una caja con un agujero) el proceso de la exposición no es tan sencillo. En dicha clase aprendí la técnica exacta para poder calcular los tiempos de exposición sin mucho margen de error. Aprendí que debe haber una relación directa entre el diámetro del estenopo y la distancia entre éste y la pared opuesta (Distancia focal) a saber:

$$d = \sqrt{0,0016 \times F}$$

Donde

d = Diámetro del estenopo

F = Distancia Focal

Una vez se tiene el diámetro del estenopo, es necesario calcular el número de diafragma de nuestra cámara oscura. Para esto hay una nueva fórmula que dice:

$$f = F/d$$

Donde

f = Número de diafragma

d = Diámetro del estenopo

F = Distancia Focal

Con estas fórmulas pude obtener imágenes de la cámara oscura de forma más o menos fácil y comencé a registrar personajes urbanos que usaran el disfraz como forma de trabajo. En este caso me interesaban estos personajes surreales que aparecen inmersos en las ciudades, llenos de color y que, gracias a la estética de mi cámara oscura, aparecían con un aura que brotaba de ellos y que contrastaba con el movimiento y el fluir

de la ciudad que los rodeaba. Este proyecto se tituló “Máscaras” y fue realizado en Bogotá y Barcelona entre 2001 y 2004.⁷



Juan Alonso. “Payaso Publicitario”, “Soldado de Bronce” y “Reyes de Naipes” . De la serie “Máscaras”. Fotografía estenopéica, impresión digital, 50 x 80 cms. (2001 – 2004).

Esta idea de las cámara arcaicas sería retomado en 2009 cuando comencé a interesarme por los “fotoagüitas”, o fotógrafos de cajón que encontraba en el Mercado de las Pulgas de San Alejo y en el Mercado de las Pulgas de Usaquén. Esas cámaras milenarias y arcaicas me maravillaban: pensar que en un mismo dispositivo pudiera haber una cámara fotográfica más cercana a una cámara oscura que a una cámara convencional, y al mismo tiempo un laboratorio alquímico donde se revelaban las imágenes de las personas que posaban frente al lente, era algo que me producía una gran fascinación.

De esta forma, para de la “V Bienal de Profesores del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana”, cuyo tema era: “Lugares Comunes”, invité al fotógrafo de fotoagüitas Miguel Muñoz a que realizara fotografías dentro del campus y cobrara por su trabajo. Es así como durante 20 días él estuvo dentro del campus haciendo su trabajo en una acción bastante anacrónica donde un personaje con una cámara de otro tiempo

⁷ Esta serie obtuvo el 2º Premio en el “11º Concurso Nacional de Fotografía Documental: Los Trabajos y los Días”, evento organizado por la Escuela Nacional Sindical de Medellín, y hace parte de su Colección de Fotografía. También se presentó en “Fotología 4. Festival Internacional de Fotografía de Bogotá 2004” en una exposición urbana itinerante por diferentes plazoletas de Bogotá.

aparecía en el lugar académico de una universidad privada para ofrecer un proceso mágico. Durante el día él fotografiaba y por la tarde me entregaba los negativos de las fotografías, los cuales yo iba digitalizando y subiendo a una página creada para este evento: <http://www.fotojuanalonso.com/espanol/fotoaguitas/fa01.html>. Para esto también se realizó un video de memoria de este proyecto titulado “Proyecto Fotoagüitas” donde, aparte de registrar lo sucedido con don Miguel en la Javeriana, se registraba ese proceso interior de la cámara de cajón. (Más adelante la memoria del proyecto sería invitada a presentarse en “Fotográfica 2009” en el Archivo de Bogotá).

Parte de la magia de este proceso, más allá de la apariencia de dinosaurio fotográfico⁸ es, una vez más, su “error” fotográfico: al ser cámaras tan sencillas y elementales en su construcción: un lente simple, un fuelle de enfoque y el soporte que hace las veces de vidrio de enfoque y soporte del papel blanco y negro, además de los desbarajustes producidos por las decenas de años, producen un tipo de imagen que, aunque es tomada en el presente, parece haber sido tomada hace 100 años; es como si esta cámara se hubiera congelado en el tiempo y continuara sacando imágenes del tiempo en el que fue construida. Una vez más, el error en este tipo de cámaras produce una dislocación en el tiempo-espacio, similar a las fotografías de cámara oscura.



Juan Alonso. “Proyecto Fotoagüitas”. Imagen para afiche y postales del proyecto y fotoagüita tomada por Miguel Muñoz, 2009

⁸ Las cámaras de cajón comienzan a comercializarse en Latinoamérica hacia principios de 1900, importadas de Estados Unidos (Cornejo, 2010).



Juan Alonso. "Proyecto Fotoagüitas": don Miguel Muñoz haciendo fotoagüitas en la Universidad Javeriana, 2009

2.3 La muerte y la resurrección en la cámara oscura

"Todas las fotografías son momento mori. Hacer una fotografía es participar de la mortalidad, vulnerabilidad, mutabilidad de otra persona o cosa. Precisamente porque seccionan un momento y lo congelan, todas las fotografías atestiguan la despiadada disolución del tiempo" (Susan Sontag)

"Tal vez asistamos a la muerte de la fotografía. Siguiendo el símil bíblico se podría hablar más propiamente de su crucifixión, porque también en este caso se trata de un requisito, doloroso pero imprescindible, para su resurrección" (Joan Fontcuberta)

Desde el nacimiento de la fotografía su relación con la muerte ha sido estrecha, por no decir que la fotografía lleva dentro de sí el germen de la muerte:

“La camera obscura, en definitiva, ha dado a la vez el cuadro perspectivo, la Fotografía y el Diorama, siendo los tres artes de la escena; pero si la Foto me parece estar más próxima al Teatro, es gracias a un mediador singular: (...) La Muerte. Es conocida la relación original del Teatro con el culto de los Muertos: los primeros actores se destacaban en la sociedad representando el papel de Muertos: maquillarse suponía designarse como un cuerpo vivo y muerto al mismo tiempo: busto blanqueado del teatro totémico, hombre con el rostro pintado del teatro chino, maquillaje a base de pasta de arroz del Katha Kali indio, máscara del Nô japonés. Y esta misma relación es la que encuentro en la Foto; por viviente que nos esforcemos en concebirla (y esta pasión por “sacar vivo” no puede ser más que la denegación mítica de un malestar de muerte), la Foto es como un teatro primitivo, como un Cuadro Viviente, la figuración del aspecto inmóvil y pintarrajeado bajo el cual vemos a los muertos” (Barthes, 1989: 72).

Y esto sucede debido a que todo lo que queda fotografiado es un momento muerto ya que el tiempo de lo fotografiado es un momento que no volverá, queda congelado, momificado para siempre: *“Lo que la Fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez: la Fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente.”* (Barthes, 1989: 31).

El tiempo se encuentra de esta forma estancado, congelado, muerto y esta relación entre fotografía y muerte incluso se trabajó de una forma casi tautológica en el origen de la fotografía, en el s. XIX, debido a la gran cercanía que tenía la gente de entonces con la muerte a causa de las altas tasas de mortalidad que había en ese momento (Newhall, 2002). Incluso uno de los eslóganes publicitarios más comunes de ese entonces entre los daguerrotipistas decía: *“<<Conserva la sombra, donde la sustancia se esfuma / Deja que la Naturaleza imite, lo que la Naturaleza hizo>>”* (Anónimo cit. Newhall, 2002: 32). Refiriéndose a la fotografía póstuma, casi todos los fotógrafos de ese entonces ofrecían este tipo de servicio a sus clientes (Newhall, 2002). Incluso, con la llegada del daguerrotipo a Colombia gracias a un diplomático francés, fotógrafo y pintor, el Barón Jean Baptiste Louis Gros, y cuya tradición continuaría el daguerrotipista bogotano Luis García Hevia, podemos encontrar imágenes de este tipo.

Pero esa tradición de la fotografía póstuma no fue privilegio exclusivo de los muertos. Uno de los pioneros de la fotografía, prácticamente olvidado por la historia oficial, fue Hippolyte Bayard quien inventó en 1839, de forma independiente a Daguerre y Niepce,

un proceso fotográfico a base de cloruro de plata y yoduro de potasio. No obstante fue tal el boom del daguerrotipo dos años antes, que su invento quedó totalmente dejado a un lado y el pobre Bayard ilustró su infortunio en un “autorretrato póstumo”, (Newhall, 2002), es decir, en una fotografía paradójica: se fotografiaba vivo representándose como muerto, pero al mismo tiempo quedando muerto por la acción asesina de la fotografía que menciona Barthes anteriormente.



Anónimo. Retrato póstumo realizado en
Colombia, daguerrotipo, 1841



Hippolyte Bayard. “Autorretrato como de un hombre
ahogado”, 1840. Positivo directo sobre papel

También es preciso mencionar el procedimiento inicial del retrato con el daguerrotipo: en vista de que en sus inicios, el daguerrotipo era poco sensible, lo que quiere decir que para exponer correctamente una placa se necesitaba de mucha luz⁹ (debido a que las placas eran poco sensibles y los lentes eran poco luminosos), esto hacía que los tiempos de exposición para los primeros retratos fueran excesivamente largos: entre 8 y 20 minutos de exposición a plena luz del sol y con éste reflejado en botellas llenas de vitriolo azul que producían un brillo enceguecedor (Newhall, 2002). Una de sus víctimas recuerda que se había sentado “...durante ocho minutos, con el sol resplandeciente

⁹ El procedimiento del daguerrotipo partía de una placa de cobre cubierta de plata pulida y químicamente limpia, la cual se colocaba sobre vapores de yodo para obtener así yoduro de plata, el cual ya era fotosensible. Más adelante se exponía esa placa con la cámara y se revelaba con mercurio en ebullición. Por último se fijaba con cloruro de sodio (sal) y se lavaba con agua (Newhall, 2002).

sobre su rostro y con lágrimas que se deslizaban sobre sus mejillas... mientras el operador paseaba por la habitación, con el reloj en la mano, diciendo cada cinco segundos el tiempo transcurrido, hasta que se secaron las fuentes de sus ojos ("G" citado por Newhall, 2002: 29). Es así comprensible el por qué de la fotografía póstuma: los muertos no sufren con la quietud.

Pero también la relación entre fotografía y muerte no se limita a la fotografía póstuma; también desde su inicio, a finales del siglo XIX hubo una gran tradición de la fotografía espiritista la cual aprovechó muchas de las cualidades de la fotografía para registrar fantasmas. Aunque tuvo fervientes seguidores como sir Arthur Conan Doyle, en muchos casos se descubrió que los fantasmas que aparecían en las fotografías eran retratos de personas tomadas con anterioridad, pero sin ser reveladas. De esta forma, quedaba su imagen latente en la placa fotosensible. Más adelante, se hacía la fotografía de la persona que asistía a la sesión fotográfica espiritista y al revelar la placa aparecían los dos retratos: el del modelo y el del fantasma.

Existen, por lo menos, dos maneras de fotografiar fantasmas. Una de ellas se limita a registrar, en la placa fotográfica, la aparición del espectro en la sesión espírita (el "muerto" se hace visible al salir de la cámara o gabinete oscuro). La otra, mucho más interesante desde el punto de vista estético y experimental moderno (para no mencionar la función mediúmnica del artista, resucitada por Breton), es la que convoca, sin intermediación "externa", sin otro médium que el artista ni más espectro que le surgido de la revelación fotográfica, al fotomédium y al fantasma en el misterio del cuarto oscuro. (Flores cit. Doyle)



Vallarius. Picasso dibuja con una linterna (1949)

En 2008 comencé una serie titulada "Fantasmas" inspirada en toda esta tradición de la fotografía espiritista y en los procedimientos iniciales del daguerrotipo. Utilizando la técnica llamada "luminograma" o técnica para "pintar con luz", la cual consiste en tener un espacio oscuro, abrir el obturador e ir "pintando" con una fuente de luz las zonas que se desee iluminar. De esta forma en la fotografía resultante sólo aparece la imagen que uno decidió iluminar. Hay dos formas básicas de hacer estos luminogramas: una es pintando hacia el modelo u objeto con lo cual se obtiene un tipo de iluminación bastante sobrenatural ya que, en la "realidad", no se suele ver una iluminación de este tipo. La segunda es pintando con la fuente de luz dirigida hacia la cámara con lo cual se suele

obtener una “estela” del recorrido de esa luz. En este tipo de luminogramas podemos encontrar los famosos luminogramas de Pablo Picasso: a oscuras Picasso hace su dibujo con luz mientras el obturador de la cámara está abierto y al final se hace un destello con un flash para que quede su imagen congelada.

En la serie que yo realicé, ubico los modelos en el lugar que deseo, apago la luz, y comienzo a pintarlos a ellos y las zonas del espacio que me interesan. Evidentemente los tiempos de exposición suelen ser largos, semejante a los tiempos de los primeros daguerrotipos de retrato. Pero también el “aura” obtenida con este tipo de iluminación y de pose da una imagen “fantasmal”, “espectral”.



Richard Lancelyn Green. *Arthur Conan Doyle con su Hijo como “extra”* 1902.



Juan Alonso. *“Juliana (Ciudad de Panamá, 2010)”*.

De la serie *“Fantasmas”*. Luminograma. 50 x 80 cms

.El tema de la muerte también ha estado presente en otros trabajos míos como *“Naturaleza Muerta”* (1998), una serie realizada en el anfiteatro de animales de la

Universidad Nacional de Colombia; “N.N.” (2007), fotografía realizada en el anfiteatro de humanos de la Universidad Javeriana¹⁰ y “Eres lo que fuimos, serás lo que somos v.1”¹¹ (2007) fotografías en cámara oscura tomadas en el Museo de Momias de San Bernardo, Cundinamarca. La versión 2 de este proyecto, que está en posproducción, parte de una serie de registros de detalles de las momias haciendo recorridos de luces puntuales sobre ellas.



Juan Alonso. De la serie “Naturaleza Muerta”. Impresión sobre gelatina de plata (20 x 25 cms), 1998

¹⁰ Esta fotografía obtuvo el Primer Premio en un concurso convocado por Outback sobre la desnudez de los pies.

¹¹ Parte de esta serie hace parte de la Colección de Fotografía del Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá.



Juan Alonso. "N.N." Impresión Giclée. 60 x 50 cms., 2007



Juan Alonso. De la serie "Eres lo que fuimos, serás lo que somos v.1". Fotografía estenopéica. Impresión sobre gelatina de plata. 50 x 60 cms., 2007



Juan Alonso. Fotograma de *"Eres lo que fuimos, serás lo que somos v.2"*, Video HD, 2014. (En posproducción).

Todo este interés de la muerte y sus diversas miradas, que ha estado presente a lo largo de mi carrera en diferentes periodos y tiempos, ha estado permeado por diversos referentes artísticos y/o fotográficos: dentro de la muerte de animales me interesa el trabajo del venezolano Nelson Garrido quien va más allá de la simple muerte de animales en la vía para verla como una textura; en Chris Jordan esa muerte de animales se convierte en algo político y ecológico al ser restos de animales de la isla de Gyre la cual está tan contaminada que las aves terminan confundiendo la comida con alimentos y mueren completamente intoxicados.

La muerte en humanos se refleja en los trabajos de Joel-Peter Witkin quien aborda la muerte como un tabú más dentro de todo su imaginario de tabús humanos como la deformidad, el dolor, la religión, etc.; los muertos casi pictóricos de Andrés Serrano, las texturas una vez más en los cuerpos en putrefacción tomados por Sally Mann y que fueron realizados en una Universidad en Tennessee que investiga la descomposición en humanos. Me interesa la forma en que Pedro Meyer aborda la muerte de sus padres en un período corto de tiempo a causa de cáncer, donde él a través de la fotografía *"había de expresar su propia tragedia y no se le permitían distanciamientos profesionales."* (Fontcuberta, 2002: 57); y por último las fotografías de las momias de Palermo, Italia, del fotógrafo cubano Jesse A. Fernández.



Chris Jordan. De la serie "*Midway: Message from the Gyre*". 2009



Nelson Garrido. "*La voz de su amo*". De la serie "*Muertos en vía*". 1987



Andrés Serrano. "*Infectiuos Pneumonia*" de la serie "*The Morgue*". 1992



Joel-Peter Wikin. "*The Kiss (Le Baiser)*". 1982



Jesse A. Fernández. De la serie *"Las Momias de Palermo"*. 1987



Pedro Meyer. Fotograma del proyecto para CD-Rom *"Fotografía para recordar"*, 1987



Sally Mann. De la serie *"Body Farm"*. 2001

Y es con este tema, de la muerte y la resurrección, que yo comienzo mis “Documentos de Visión y Memoria”.

En 2004, después de haber trabajado varias series en cámara oscura, encontré que algo que me interesaba era esa imagen como de otro mundo, imagen atemporal, surrealista y onírica (como hemos visto en algunos de los ejemplos pasados) y comencé a pensar que me parecería algo increíble poder tener ese tipo de imágenes en movimiento y poder registrarlas. Desde ese entonces comencé a idear un dispositivo que me permitiera registrar imágenes en secuencia para crear un proyecto en imagen-movimiento. *“Las miniaturas coloreadas y animadas en una cámara oscura se asemejaban mucho a una película. Las imágenes de una cámara oscura eran más fieles que cualquier cuadro, precisamente en relación con el movimiento”* (Draaisma, 1998).

En un inicio, hacia 2003, comencé a hacer planos y a consultar ingenieros mecánicos para construir dicha cámara que fuera pensada para película de 35 mm., pero el gran problema es que sería una cámara con una bobina muy grande para poder guardar largas tiras de película sin exponer y después otra gran bobina para poder guardar la película ya expuesta, además de los problemas en revelado porque quería hacer cortometrajes relativamente largos y, evidentemente, los costos de película y químicos.

La idea estuvo latente durante varios años, hasta 2012, momento en el que ingresé a la Maestría y, casualmente, en ese mismo momento estaba desarrollando la misma idea, pero pensada para fotografía digital: al estar la cámara captando imágenes digitales que se almacenan en una tarjeta muy pequeña (en cuanto a tamaño físico), no había problemas ni de tamaño, ni de costos de compra y revelado de película. La solución fue construir una cámara oscura de estenopo con un vidrio esmerilado donde se proyectase la imagen, y dentro de todo este artefacto, se introducía una cámara digital Canon EOS 5D Mark II, que pudiese registrar la imagen proyectada sobre el vidrio.¹²

El funcionamiento de mi cámara es bastante simple: la imagen que se proyecta en su interior es de muy baja luminosidad, razón por la cual no es posible registrar en video lo que se proyecta. Esto hace que se deban tomar fotogramas independientes que, de acuerdo al ISO¹³ (yo las suelo tomar entre 400 y 25600 ISO) producen tiempos de

¹² Los planos y cálculos de dicha cámara fueron realizados con la ayuda del cineasta Iván Sierra, y la construcción física del dispositivo fue realizado por la diseñadora industrial Tatiana Ramírez en 2012.

¹³ La sensibilidad de un soporte es la capacidad de respuesta densitométrica del soporte (análogo o digital) ante la luz. Anteriormente se medía en escalas ASA (convención estadounidense) y DIN (convención

exposición entre $\frac{1}{4}$ y 8 segundos con el diafragma más abierto¹⁴. De esta forma los videos realizados con esta técnica están más cercanos a la pixilación¹⁵ que al video como tal. La forma como yo utilizaba mi máquina era haciendo ráfagas de fotografías mientras captaba imágenes en movimiento que luego montaba en una línea de tiempo en posproducción. Curiosamente mi cámara estenopéica de animación digital HD es muy similar en forma y funcionamiento al “fusil fotográfico” de Étienne Jules Marey.



Étienne Jules Marey. Fusil fotográfico, 1882

Juan Alonso. Cámara estenopéica de animación digital, 2012

Una de mis primeras pruebas fue el video titulado “Ahorcado” (animación estenopéica, 17 seg., 2012), en el cual construí un pequeño muñeco de mí mismo con imágenes fotográficas y lo colgué ahorcándolo del techo. La secuencia fotográfica se realiza con la vista desde la ventana de mi apartamento y, en poco tiempo, el cielo se oscurece a tal punto que la escena desaparece. En este video me interesaba comenzar a trabajar la dislocación del espacio-tiempo en estos videos puesto que, al no estar grabando en tiempo real sino con fotogramas que oscilaban, como ya se mencionó anteriormente,

alemana). Desde hace varios años se estandarizó en el ISO (International Standard Organisation). En pocas palabras es qué tan rápido responde el soporte ante la luz para que una imagen quede bien expuesta. Entre menor sea el número ISO menos sensible es el soporte y por lo tanto necesita de más luz, y viceversa. Entre más bajo sea el ISO más detalle va a tener la imagen ya que la película está compuesta por sales de plata de tamaño pequeño, en análogo, y poca amplificación de la señal eléctrica en los formatos digitales. Entre más alto es el ISO, menos detalle tienen las imágenes ya que sucede lo contrario: en película los granos de plata son más grandes y en digital, como hay poca luz, se debe amplificar mucho la señal eléctrica, lo cual produce mucho “ruido”, que es una variación aleatoria de brillo y color en las imágenes, que da la sensación de que la foto está “pixelada”.

¹⁴ Gracias a que el lente de la cámara está enfocando solamente el plano del vidrio esmerilado sobre el cual se proyecta la imagen proveniente del estenopo de la cámara oscura, puedo utilizar el diafragma más abierto ya que sólo estoy enfocando un plano y así tendré la misma profundidad de campo que si utilizara un diafragma cerrado. Aquí cabe recordar que el diafragma es una de las variables que determina la profundidad de campo: a diafragma abierto, menos profundidad de campo y viceversa.

¹⁵ La Pixilación es una técnica de stop motion donde actores vivos son usados como sujetos cuadro a cuadro en una película animada cambiando la pose a medida que se toman los fotogramas. (www.wikipedia.com)

entre $\frac{1}{4}$ y 8 segundos, el tiempo-espacio de la cámara oscura se contrae en relación al tiempo-espacio del referente real y es por esto que el tiempo real que fue aproximadamente de 25 minutos de tomas fotográficas, terminó convertido en 17 segundos de video final.

Pero también el video era un homenaje a Bayard y su tautología de muerte: yo fui fotografiado como si estuviera muerto (ahorcado) para luego fotografiar esa imagen muerta con un medio que todo lo asesina (la fotografía). *“Pues es necesario desde luego que, en una sociedad, la Muerte esté en alguna parte: si ya no está (...) en lo religioso, deberá estar en otra parte: quizás en esa imagen que produce la Muerte al querer conservar la vida”* (Barthes, 1989: 160).



Juan Alonso. “Ahorcado”. Video estenopéico digital HD, 17” en bucle, 2012

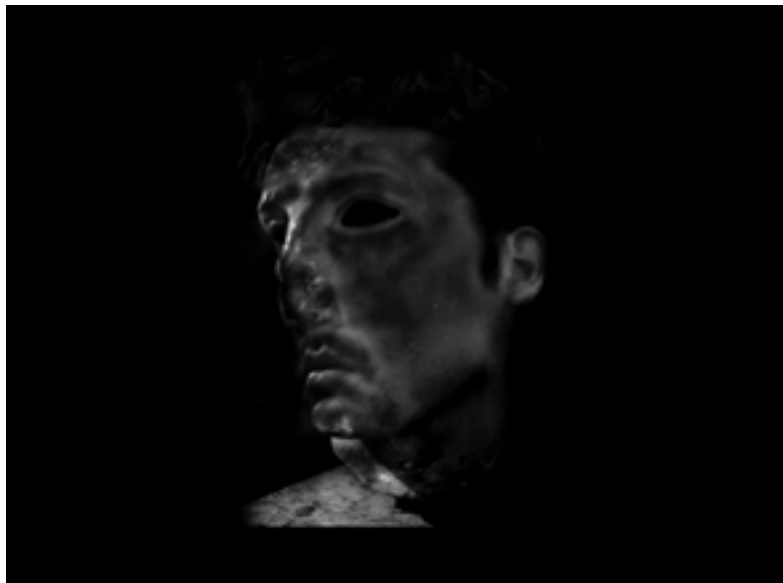
Sin embargo, dentro de esta idea de imágenes en movimiento comienza a aparecer una paradoja: son fotografías animadas. Ya partimos del presupuesto de que toda fotografía es *momento mori* de acuerdo con Barthes. Casi podríamos decir que nosotros nacemos muertos en una fotografía. Pero estos videos han sido realizados en una técnica de animación, y la raíz de “animación” viene del latín “*ánima*” que es “alma”. Por lo tanto

“animación” significa etimológicamente hablando, “dar alma” o “dar vida” a elementos inanimados, en este caso de una forma poética: *“Lo que pasó, pasó” dice la gente. Para el poeta lo que pasó volverá a ser, volverá a encarnar*” (Paz, 1986: 64).

Es así como inicio con este video ya que en él hay una doble muerte resucitada: soy fotografiado muerto con una técnica que mata para luego ser re-fotografiado con la misma técnica asesina, pero en un proceso de resurrección, ya que por más doblemente muerto que esté, la técnica me da alma y vida.

“La Fotografía no rememora el pasado... El efecto que produce en mí no es la restitución de lo abolido... sino el testimonio de que lo que veo ha sido... Cada vez que la Fotografía me sorprende, me produce una sorpresa que dura y se renueva inagotablemente. Tal vez esa extrañeza, esa obstinación, se sumerge en la substancia religiosa en la que he sido modelado; no hay nada que hacer: la Fotografía tiene algo que ver con la resurrección: ¿no podemos acaso decir de ella lo mismo que los bizantinos decían de la imagen de Cristo impresa en el Sudario de Turín, que no estaba hecha por la mano del hombre, acheiropoietos?” (Barthes, 1989: 145).

Esta idea de muerte y resurrección también lo podemos encontrar en el trabajo “Tiempo Fracturado” del artista brasileiro Bruno Bressani, quien hace una serie de proyecciones de rostros “vivos” sobre esculturas clásicas de piedra en un intento por resucitarlas de una forma inversa a la petrificación de la Medusa (Fontcuberta, 2010)



Bruno Bressani. De la serie “Tiempo Fracturado”, 2008.

2.4 Lo mitológico, poético y onírico de la cámara oscura.

“En la mitología griega, Kronos representa la duración, la dilatación del tiempo, que dispone de la vida en cuanto la consume (...). La cronología nos ata las manos porque no estamos hechos de material duradero y somos pasajeros. Las máquinas tienen vidas más largas que nosotros.” (Zielinski, 2012: 45)

Algo que me inquietó desde el principio de mi investigación con la cámara oscura, era su condición de eternidad y atemporalidad. Si pensamos en los elementos indispensables para construir una cámara de este tipo, nos damos cuenta que solo necesitamos un recinto oscuro con un agujero y luz, nada más. De esta forma podríamos especular acerca del surgimiento espontáneo de una cámara estenopéica si pensamos en que una gruta o cueva oscura con un pequeño agujero en una de sus paredes ya sería suficiente para generar un dibujo con luz en el interior de dicho espacio. El hecho de que nadie la haya visto no significa que no exista. Esa “generación espontánea” de cámaras oscuras *“En realidad se trata de un efecto que ocasionalmente podemos haber experimentado: en el interior de una habitación a oscuras con una rendija en una persiana, la cual permite la proyección en el interior de una escena (...) del exterior.”* (Fontcuberta, 1990: 83).

Esto querría decir que la cámara oscura es anterior al ser humano ya que, teóricamente, cuevas con agujeros y luz han existido desde hace millones de años. Tal vez las primeras cámaras oscuras naturales se crearon cuando la Pangea emerge del agua al final de la era Paleozoica y comienzos de la Mesozoica.

Pero hay otro elemento que me causa fascinación en la cámara estenopéica y es que, a diferencia de los ojos (humanos y animales) y de las cámaras convencionales, entre el referente y su imagen no necesita haber nada, es sólo un agujero paradójico lleno de vacío. En el caso de nuestras cámaras oscuras terrestres sólo hay aire. Aire y luz.

Algo que perturbaba enormemente a Barthes era pensar que al ver la fotografía de Napoleón, él estaba viendo literalmente una emanación lumínica del referente. La luz que tocaba al Emperador se reflejaba y se plasmaba en un soporte físico lleno de sales de plata, por lo tanto, Barthes al ver la foto, veía la luz que había *tocado* al Emperador (Barthes, 1989). Sin embargo esta luz casi siempre está “contaminada”, está mediada por elementos ópticos ya sean cristales en el caso de los lentes o capas de humores

líquidos como en el ojo, lo que nos hace pensar que el aire del referente nunca toca su imagen, la cual suele estar protegida por estos elementos ópticos. *“El aire es así la sombra luminosa que acompaña al cuerpo; y si la foto no alcanza a mostrar ese aire, entonces el cuerpo es un cuerpo sin sombra, y una vez que la sombra ha sido cortada, como en el mito de la Mujer sin Sombra, no queda más que un cuerpo estéril. El fotógrafo da vida a través de este tenue ombligo; si no sabe (...) dar al alma transparente a su sombra clara, el sujeto muere para siempre”*(Barthes, 1989: 185).

Es así como en el caso de la cámara oscura no es sólo la luz que emana del referente, sino también su aire, los que tocan la imagen, quedando de esta forma plasmado ese aire mencionado en el párrafo anterior, ya que ese mismo aire estaba presente en la generación de la imagen, produciendo así una imagen con sombra, una imagen viva de acuerdo con Barthes.

Y de acuerdo con él mismo, también la fotografía, en un ejemplo de resurrección, comienza a penetrar en el mundo de la magia, la alquimia y la mitología: *“Y si la fotografía perteneciese a un mundo que fuese todavía algo sensible al mito, no podríamos dejar de exultar ante la riqueza del símbolo: el cuerpo amado es immortalizado por medio de un metal precioso, la plata (monumento y lujo); a lo cual habría que añadir la idea de que este metal, como todos los metales de la Alquimia, es viviente”* (Barthes, 1989: 143). Pero dentro de esa idea de la alquimia como transformación de metales y químicos, la fotografía digital aparecerá dotada de un poder casi ilimitado de transformación de la imagen al no estar “atada” a elementos físicos como la película y sus sales de plata. *“Lo digital se convirtió en el equivalente de la fórmula alquímica para la obtención de oro, dotado de poderes infinitos de transformación”* (Zielinski, 2012).

Esta figura poética de la fotografía como imagen viviente, mítica, onírica, arquetípica, ha sido trabajada por artistas surrealistas como Man Ray o Max Ernst y más adelante por la artista estadounidense Ruth Thorne Thomsen con todo su trabajo en cámara estenopéica a través de una serie de imágenes oníricas que dialogan muy bien con la estética de la cámara oscura. También trabajos digitales que, dentro de su plasticidad y maleabilidad pueden alejarse de los referentes reales de forma similar a los collages análogos y que ahora por medio del fotomontaje virtual crear nuevos mundos. En este sentido podemos ver trabajos como los “Desordenes del Sueño” de Adriana Duque, la serie “Sueña Conmigo” del español Luis Beltrán, o el trabajo también onírico del estadounidense Tom Chambers.

Pero dentro de este mundo del fotomontaje digital podemos pensar en fotografía documental de la forma en que la piensa Pedro Meyer: si de por sí la fotografía es

subjetiva y por ende todo documento basado en ella es subjetivo, por qué no pensar en que un fotomontaje digital no pueda también ser subjetivo; de esta forma Meyer “documenta” muchos temas de la cultura mexicana como su relación con la magia o la muerte.



Man Ray

Max Ernst



Ruth Thorne - Thomsen. "Photographer". De la serie "Expeditions". Fotografía estenopéica, 1981



Luis Beltrán. "Vaivén". De la serie "Sueña Conmigo", 2010

Tom Chambers. "Aground". De la serie "Ex Votos". 2009

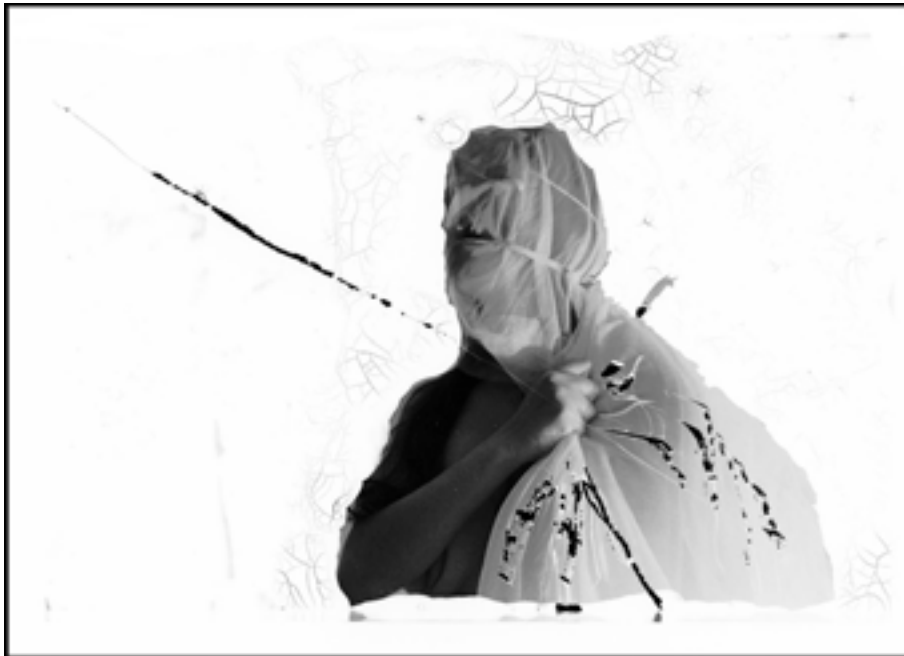


Adriana Duque. "Sin Título". De la serie "Desórdenes del Sueño", 2007



Pedro Meyer. *"El santo de paseo"*, fotografía digital, 1992.

En mi caso, esta idea arquetípica y onírica la trabajé por primera vez en una serie titulada *"Ánima"* en 1999, la cual estaba inspirada en el arquetipo del mismo nombre de C.G. Jung. Esta era una serie de retratos de desnudos femeninos intervenidos gestualmente manipulando el negativo y luego haciendo una impresión sobre gelatina de plata.¹⁶



Juan Alonso. De la serie *"Ánima"*. Impresión en gelatina de plata, 20 x 25 cms., 1999.

¹⁶ Esta serie obtuvo "Mención de Honor" en el "V Salón de Arte Universitario" que se presentó en la Galería FENALCO en 1999.

También dentro de este tema, en 2012 fui invitado a un Laboratorio de Creación en el “Festival Off Courts Trouville 2012”, en Trouville-sur-Mer, Francia (invitación hecha por el Festival y por Proimágenes Colombia). El laboratorio consistía en que cada uno de los participantes grabáramos un cortometraje en dos días: un día de rodaje y un día de postproducción. El Laboratorio, llamado “Kino”, está concebido como una plataforma de ayuda mutua entre diferentes realizadores especializados en diferentes campos: varios de ellos me ayudaban en mi proyecto, y yo después ayudaba a otros proyectos.¹⁷

Para mi cortometraje, yo adapté un sueño que alguna vez había tenido y me había marcado mucho y era haber visto, en una festividad de Semana Santa en algún pueblo colombiano, cómo una estatua de Cristo sangrante tomaba vida y me miraba con rostro de reprobación, sin yo poder decirle nada.

El video puede ser visto en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/51352556>



Juan Alonso. Fotograma del video “*Christ-mas*”, Video HD, 3’03”, 2012.

¹⁷ El resultado del Kino 2012 puede verse en este enlace: <http://www.off-courts.com/index.php/films/kino/kino-2012>

Dentro de toda esta idea de lo mágico y onírico de la fotografía “viva”, continué con mi exploración de los “Documentos de Visión y Memoria” queriendo habitar la cámara oscura, viéndome a mí mismo como un ser vivo que entraba virtualmente en la cámara oscura que producía imágenes vivas. Buscaba de esta forma una “poética” de la imagen pensando que *“Nada prohíbe considerar poemas las obras plásticas (...), a condición de que cumplan las dos notas señaladas: por una parte regresar sus materiales a lo que son – materia resplandeciente u opaca - y así negarse al mundo de la utilidad; por la otra, transformarse en imágenes y de este modo convertirse en una forma peculiar de la comunicación”* (Paz, 1986: 23).

Es así como buscaba entender la esencia de la cámara oscura, su mundo, su lógica: un mundo hecho de luz, un mundo invertido, mundo atemporal, mundo paralelo al mundo “real” pero basado en otra lógica. De esta forma hice varios clips de video pensando en este asunto y que se resumieron en un video titulado “Cómo habitar una cámara oscura en 4 actos”. Para el primer acto, camino por el techo de una habitación donde hay un bombillo, lo desconecto, lo guardo en mi bolsillo y me voy.

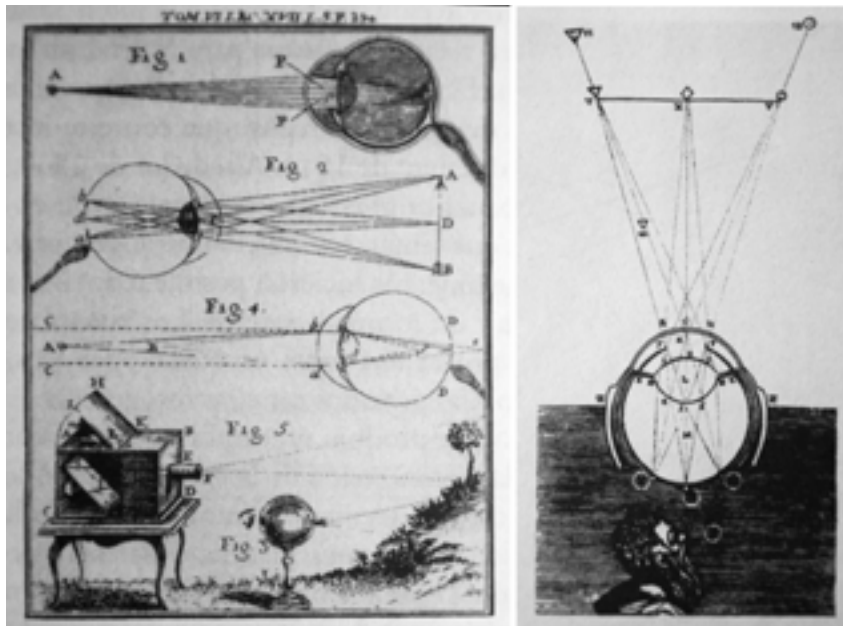
En el segundo acto, intento “habitar” en el interior de la cámara oscura tratando de estar como si viviera fuera de ella, es decir tratando de estar al derecho estando al revés. Para esto intento “pararme” de cabeza para, en el mundo de la cámara oscura, estar colgando del techo.

En el tercer acto quise trabajar dos ideas. Por un lado no quería yo, como cuerpo viviente, habitar la cámara oscura de forma virtual: quería que un cuerpo viviente existiera dentro de la cámara oscura de forma real, es decir convertir la cámara en un ser viviente. Para esto, incrusté dentro de la cámara oscura una pecera con peces vivos y grabé la ciudad al fondo. Los peces dentro de la cámara oscura “viven” bajo la lógica del mundo “real”, es decir viven al derecho, pero la proyección de la ciudad de afuera, se proyecta invertida e ilumina mis pescados. Pero por otro lado quería hacer de mi cámara oscura un ojo:

“El ojo humano es una esfera acuosa, aglutinada por membranas, que descansa en una cavidad ósea y semicircular. La membrana conjuntiva, el iris y la córnea en la parte delantera del lente, y el cristalino, la retina y la coroides al otro lado, tensadas en torno a tres cámaras humorosas, cada una con paredes transparentes, logran el milagro óptico: conducen la luz hacia el interior y, en un complicado proceso de refracción y reducción, le dan una forma que permite que sea procesada por el cerebro. Una vez sobre la retina, que a su vez está

compuesta de diez capas de células microscópicas y es en realidad una finísima capa de tejido cerebral, los procesos fotoquímicos transforman el estímulo óptico en un patrón de neuronas conductivas y la <<imagen>> se convierte en un código neuronal. El proceso de ver empieza con impulsos ópticos y acaba con impulsos eléctricos.” (Draaisma, 1998: 131).

Evidentemente toda cámara es un “ojo” artificial. Sin embargo el ojo que yo quería construir tenía dos elementos que hacían que la cámara estuviera más cercana a un ojo que a una cámara: por un lado el interior estaba lleno de agua, lo cual se acerca a la idea de las cámaras humorasas donde la luz viaja, no a través de un espacio vacío, sino a través de un espacio líquido. Pero por otro lado, y esto es lo radicalmente diferente, mi cámara estaba viva.



La cámara oscura como analogía de los procesos ópticos en el ojo humano

Visión de Descartes del ojo como cámara oscura

Por último, en el cuarto acto, quise fusionar dos ciudades: una Bogotá de afuera y una Bogotá de adentro. Para esto inserté dentro de la cámara oscura una imagen de Bogotá translúcida y luego la fusioné con ese mismo espacio, pero proyectado de la realidad. Nuevamente la ciudad interior está al derecho, y la ciudad exterior está al revés. El video puede ser visto en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/90719235>



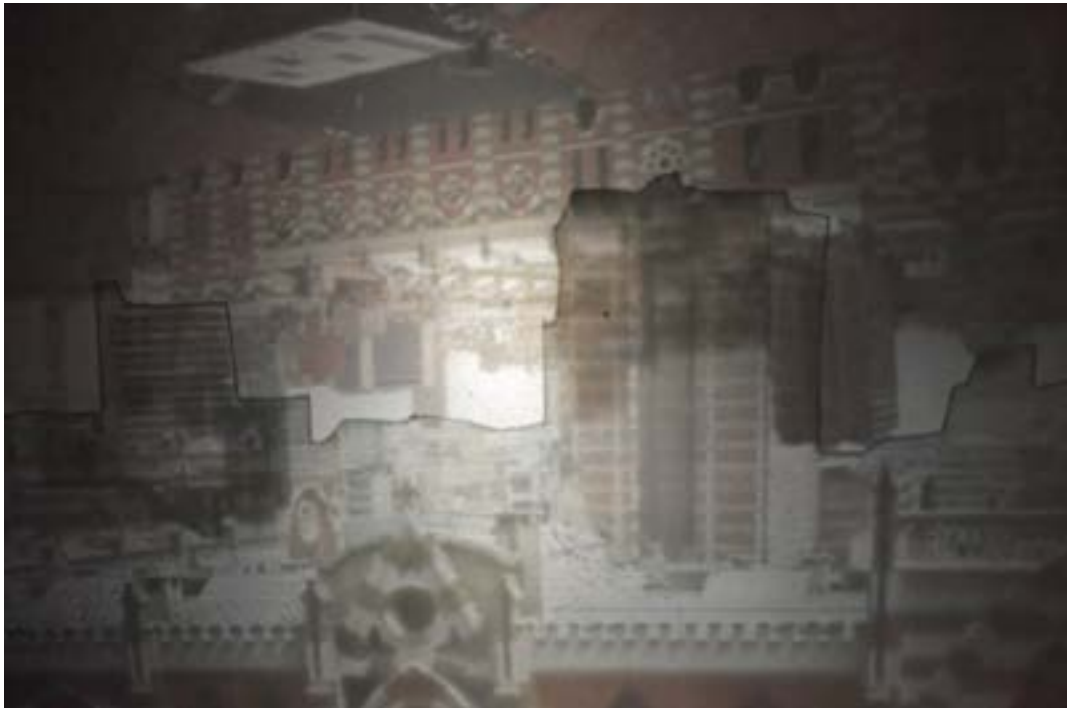
Juan Alonso. Fotograma de "*Cómo habitar una Cámara Oscura en 4 Actos*": Acto 1, Video Estenopéico Digital HD, 4'17", 2012.



Juan Alonso. Fotograma de "*Cómo habitar una Cámara Oscura en 4 Actos*": Acto 2. Video Estenopéico HD, 4'17", 2012.



Juan Alonso. Fotograma de "*Cómo habitar una Cámara Oscura en 4 Actos*": Acto 3. Video Estenopéico HD, 4'17", 2012.



Juan Alonso. Fotograma de "*Cómo habitar una Cámara Oscura en 4 Actos*": Acto 4. Video Estenopéico HD, 4'17", 2012.

Una vez realizados estos experimentos, comencé a pensar que a mí, como ser vivo, me interesaba habitar físicamente, y no sólo virtualmente, la cámara oscura. Para esto cambié de dispositivo y me introduje en una cámara oscura enorme: gracias a que una estudiante de la cohorte pasada en la Maestría había construido una cámara oscura en los Talleres, donde el estenopo estaba en el techo y por lo tanto el cielo se proyectaba sobre uno de los paneles blancos de la entrada, pude grabarme a mí mismo volando sobre el cielo de una cámara estenopéica. De esta forma nació “Ícaros”, tomando el mito griego de un hombre que vuela.

Para su instalación proyecté ese Ícaro sobre un pequeño espejo cubierto de polvo que reflejaba al primer Ícaro sobre el techo de forma ovalada. Pero al mirar el pequeño espejo vemos también que sobre el polvo se refleja un segundo Ícaro. Y si miramos el fondo de la pared, la luz que se sale de la proyección sobre el espejo, hace que aparezca otro Ícaro tapado, negado. Ninguno de ellos vuela realmente hacia el cielo y, aunque no hay peligro de que se queme con el sol, todos están atrapados en diferentes espacios sin poder volar con una suerte de torpeza en ese acto, a pesar de que es un volar mágico que busca ir hacia el cielo, hacia los dioses, pero nunca lo logra. *“Para el mago los dioses no son hipótesis, ni tampoco (...) realidades que hay que aplacar o amar, sino poderes que hay que seducir, vencer o burlar. La magia es una empresa peligrosa y sacrilega, una afirmación del poder humano frente a lo sobrenatural. Separado del rebaño humano, cara a los dioses, el mago está solo”* (Paz, 1986: 54).

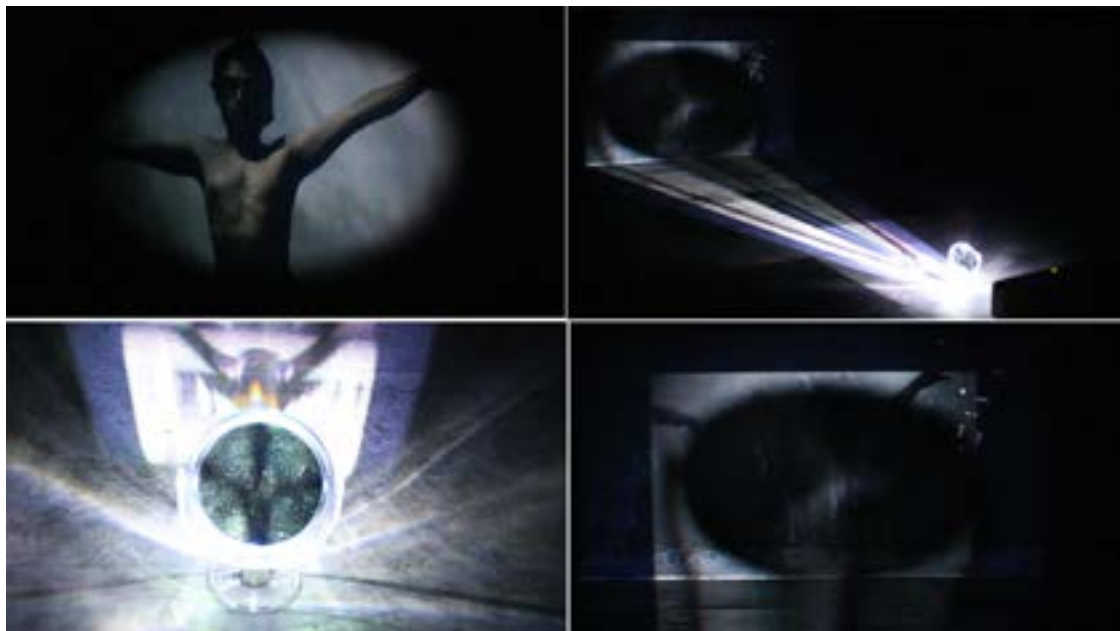
Y es esa idea de intentar volar y llegar al cielo sin lograrlo, que se relaciona también, no sólo con el mito de Ícaro, sino también con el de Sísifo visto a través de la búsqueda de Barthes por encontrar en una fotografía la esencia de su madre muerta: *“(...) Y ante la foto, como en el sueño, se produce el mismo esfuerzo, la misma labor de Sísifo: subir raudo hacia la esencia y volver a bajar sin haberla contemplado, y volver a empezar.”* (Barthes, 1989: 120).

El video puede verse en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/68578232>

Y el montaje en este otro: <https://vimeo.com/68578233>



Juan Alonso. Fotograma de "*Ícaros*", 00'28" en loop, 2013



Juan Alonso. Montaje de "*Ícaros*" en los Talleres de la Maestría en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Dimensiones variables, 2013.

Pero la otra cuestión de gran importancia en la cámara oscura es la atemporalidad: ese mundo creado a partir de un agujero genera un tipo de imagen supremamente extraño y en muchos casos, debido a la estética de su imagen, no es ubicable en un tiempo determinado. Incluso tampoco es asociado en un espacio determinado “real” ya que más parecen imágenes tomadas de lugares sin tiempo o sueños, lo cual es algo que me interesa mucho ya que son cualidades relacionadas con el mito. Para estos trabajos mencionados *“El mito no se sitúa en una fecha determinada, sino en “una vez...”(...) El mito transcurre en un tiempo arquetípico(...) capaz de reencarnar(...) El mito es un pasado que es un futuro dispuesto a realizarse en un presente.”* (Paz, 1986: 62).

Pero también en la fotografía hay una relación entre la muerte y esa atemporalidad donde *“El tiempo se encuentra estancado, la fotografía mata todo lo que toca, todo lo que mira lo petrifica, al igual que la medusa”* (Barthes, 1989: 78).

Pero también esa relación atemporal en estos videos y el sueño, donde en ninguno de los dos hay tiempo: *“En sueños aparece la vida del hombre en la privación del tiempo, como una etapa intermedia entre el no ser... y la vida en la conciencia... En esta situación intermedia no se tiene tiempo todavía.”* (Zambrano, 1998: 15).

2.5 Las excursiones daguerrianas y el divagar de la cámara oscura

En los inicios del daguerrotipo, como ya se ha mencionado anteriormente, los tiempos de exposición eran extremadamente largos, lo que llevó a los daguerrotipistas a centrarse en el paisaje y la arquitectura, temas que no presentaban ningún problema de movimiento en la imagen. Entre 1840 y 1844 el editor N. M. P. Lerebours contrató a varios daguerrotipistas para que capturaran imágenes de lugares en América, Europa y el Medio Oriente, para luego ser comercializadas. Este proyecto se llamó *Excursions Daguerriennes* y lo curioso es que las imágenes que llegaban al público no eran imágenes fotográficas, sino su “transcripción” a grabados en aguatinta; esto debido a que el daguerrotipo producía una copia única y por ende no podían sacarse duplicados ni copias fotográficas, pero sí gráficas. Es así como, basándose en las imágenes de los daguerrotipos, unos grabadores extremadamente hábiles, copiaban las imágenes traídas de las Excursiones con todos sus tonos, texturas y juegos de luces y sombras para crear una placa en metal que servía como matriz para sacar la cantidad de copias necesarias para abastecer la curiosidad visual del público. Y en muchos de los casos la placa original de daguerrotipo era destruida ya que sólo servía de referente para el dibujo. (Newhall, 2002).

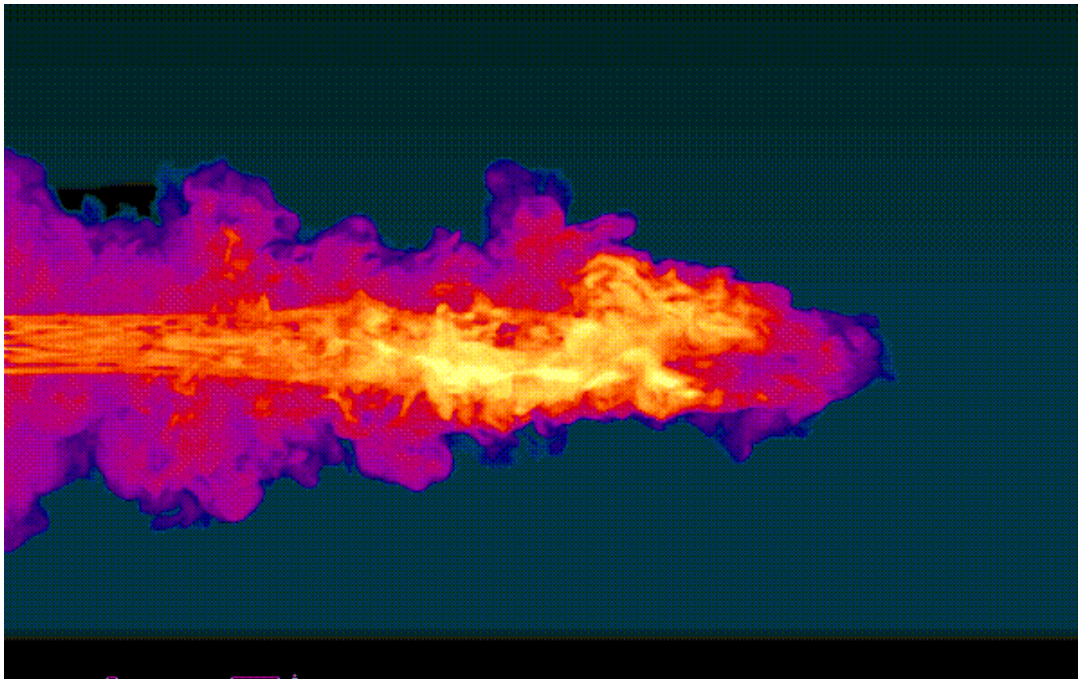


Pierre-Gustave Joly de Lotbinière, "El Propileo en Atenas". Grabado al aguatinata sobre un daguerrotipo realizado en 1839, de N. M. P. Lerebours, *Excursions daguerriennes*, Paris 1842 (Newhall, 2002: 28).

Esta idea de las Excursiones Daguerrianas presupone dos ideas. En la primera nace una relación entre fotografía y conocimiento, ya que en su momento comienza a plantearse la idea de la objetividad fotográfica, es decir que la fotografía es tan "exacta", tan mimética con el mundo que es una verdad fehaciente con respecto a él. Si lo vemos en una imagen fotográfica es porque fue "cierto" y "real". Ya sabemos que con el tiempo, toda esta objetividad de la fotografía comenzó a desvanecerse frente a la gran cantidad de elementos subjetivos que la componen tales como: el ángulo de visión, el encuadre (qué se incluye y qué no), el tipo de lente utilizado, si es color o blanco y negro, qué tipo de contraste y/o saturación, si está filtrada con algún tono específico, si está sobre o sub expuesta, etc. (Gubern, 1987). Es decir que la fotografía más que un análogo de la realidad se convierte en un código de ella al igual que lo que podría ser la pintura o el dibujo (recordemos las fotografías de aborígenes de Allan Sekula mencionadas en el Capítulo III) y cuando llevamos este código al extremo, llegamos a las imágenes fotográficas a partir, no de la imagen registrada en un soporte fotosensible, sino muchas veces construidas a partir de interpretación de datos, como es el caso de las fotografías

de células. Y lo extraño de esto es que ese tipo de imágenes basadas no en el referente real, sino en datos, son imágenes en las que se basa el conocimiento científico:

El astrofísico Michael Norman resume las ventajas de todo esto cuando dice mientras está frente a una proyección de animación por video que muestra el extremo de un *jet* extragaláctico en tumultuoso movimiento que podría estar a un millón de años luz: <<¡Mira este movimiento! El mejor telescopio solo puede representar las evoluciones de estos gigantescos *jets* como fotografías instantáneas congeladas en el tiempo. Mi simulación me permite estudiarlos de cerca en cualquier color y a cualquier velocidad>> (Ward cit. Lister, 1997: 57).



Michael Norman. Simulación digital 3D de un Jet Supersónico de Gas. National Center for Supercomputing Applications.

Sin embargo, sin ir más lejos, podemos reflexionar en torno a la idea del “poder ver” lo desconocido, así sea a través de un código de representación visual. Y fue precisamente de esta forma que, en 1842 llegó el daguerrotipo a Colombia, traído por un francés en misión diplomática: el barón Jean-Baptiste Louis Gros, quien viajó a Bogotá e hizo unos pocos daguerrotipos como la primera toma fotográfica de la Plaza de Bolívar o la Calle del Observatorio en el barrio La Candelaria. Y aquí podemos seguir pensando en esa

relación entre fotografía y conocimiento si consideramos que podemos ver y “conocer” cómo era Bogotá en ese entonces y la comparamos con la Bogotá de hoy día.



Barón Jean-Baptiste-Louis Gros, *Calle del Observatorio*, Barrio La Candelaria, Bogotá, 1842.

Daguerrotipo, colección particular.

Lo anterior nos lleva a pensar en que las Excursiones Daguerrianas buscaban llevar las “verdaderas imágenes” de lugares desconocidos.

Pero la segunda idea que surge a partir de estos daguerrotipos, es una idea de poder; el poder metafórico de tener y poseer el mundo entero: *“Coleccionar fotografías es coleccionar el mundo (...) Fotografíar es apropiarse del mundo. Significa establecer con el mundo una relación determinada que parece conocimiento, y por lo tanto poder”* (Sontag, 2005: 15). Y esta acción de capturar el mundo para los otros que hacían los primeros daguerrotipistas con el fin de conocer lo desconocido, que poco a poco se convirtió en una costumbre donde todo el que viajaba a un lugar de excursión o paseo debía llevar una cámara fotográfica para registrar esos momentos y acontecimientos importantes y guardarlos en sus álbumes familiares, terminó con la manía frenética de registrarlo todo! Nada escapa a la voracidad de la cámara en la era digital y menos a partir de plataformas como Facebook donde toda nuestra vida es publicada en fotografías en todo momento. *“En la cúspide de esa ubicuidad, la imagen establece nuevas reglas con lo real. Hoy tomar una foto ya no implica tanto un registro de un acontecimiento como una parte sustancial del mismo acontecimiento.”* (Fontcuberta, 2010: 28).

Todos estos recorridos de los daguerrotipistas con objetivos y lugares claros dentro de su búsqueda, como por ejemplo la Acrópolis o el Nilo, por ser temas que tendrían una gran demanda comercial, también nos hacen pensar en el divagar. ¿Qué pasa cuando hacemos un recorrido fotográfico sin rumbo fijo, sino más bien esperando que esos lugares importantes aparezcan ante nosotros, o sean ellos los que nos encuentren? Tal vez ese fue el *modus operandi* del fotógrafo de principios del siglo pasado Eugene Atget quien realizó toda una serie de fotografías de París hacia 1900 en muy tempranas horas de la mañana y tomadas con una gran cámara de placas de vidrio de 18 x 24 cms que la hacían muy poco sensible a la luz, por lo que las personas solían salir barridas o simplemente no salir. De esta forma realizó todo un archivo “documental” de un París fantasma, donde muy rara vez aparece alguien en escena, y eran estas imágenes de su archivo las cuales él malvendía a museos o pintores para que, a partir de sus fotografías, ellos hicieran pinturas. De esta forma, la idea de conocimiento, en este, caso comienza a trastocarse: podemos ver y conocer cómo era ese París de 1900 (de forma similar como podíamos ver cómo era la Bogotá de Louis Gros), pero sus escenas no eran cotidianas ni “normales”, era un París deshabitado, vacío, desierto; muchas de ellas *“... trascienden el documento y se acercan a lo lírico...”* (Newhall, 2002: 195), es decir comienza a ser un “documento poético”. Tan es así que el movimiento surrealista lo descubrió, incluso publicó fotografías suyas en 1926 en su revista *La Revolution Surréaliste* (Newhall, 2002) y trató de vincularlo con los surrealistas, pero a Atget no le interesaba ni el poder ni la gloria, sólo su divagar fotográfico por la ciudad.

Pero el otro elemento que me interesa de Atget aparte de su poética de la imagen, es la idea del “ritual fotográfico” ya que cargaba consigo todo un dispositivo de madera con trípode y cargado de placas de vidrio emulsionadas. Y no era por cuestión de tecnología de la época, ya que para ese entonces ya había cámaras pequeñas. Incluso “...un amigo de los surrealistas, recordó que Man Ray ofreció cierta vez a Atget una pequeña cámara manual. Pero Atget nada quiso saber con ella: se quejó de que la instantánea era más rápida de lo que él podía pensar.” (Newhall, 2002: 197). De esta forma su visión anacrónica lo llevaba a un lento ritual que lo obligaba a observar con detalle cada escena, se detenía, armaba toda su parafernalia fotográfica, enfocaba con un fuelle, cargaba lentamente la placa de vidrio y, por fin, tomaba una foto en larga exposición. Después debía desarmar todo su armatoste de luz y continuar divagando hasta la siguiente escena. Ya en la noche y en su casa, revelaba con paciencia todas las placas de vidrio y las positivaba sobre papel con luz diurna al día siguiente.



Eugène Atget. *Le Panthéon, vu de la rue Valette*, 1898.

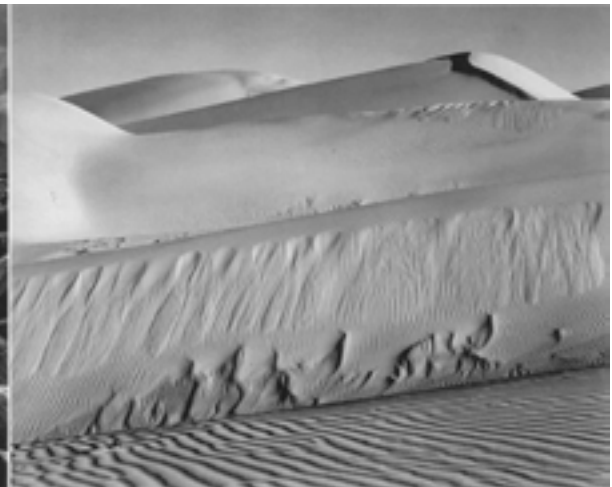
Esta idea del recorrer, discurrir y/o divagar a través de diversos espacios con diferentes fines podemos verlo en múltiples ejemplos en el campo del paisaje: fotógrafos y artistas

tales como Ansel Adams o Edward Weston y todo su recorrido fotográfico casi místico sobre diferentes paisajes utilizando la película blanco y negro; y en propuestas más contemporáneas podemos encontrar la belleza de lo terrible en los hermosos paisajes de lugares destruidos por el hombre en pruebas atómicas o paisajes contaminados del artista estadounidense Emmet Gowin; “El Libro de las Ciudades Perdidas” con textos y fotografías del artista griego John Stathatos, el cual es una mezcla de lugares reales de la antigüedad con lugares de leyendas o simplemente con lugares imaginados por el artista; los paisajes poéticos realizados con película a color de la artista uruguaya Liliana Molero; los paisajes donde en el pasado ocurrieron grandes guerras españolas, europeas y ahora americanas, de los españoles Bleda y Rosa; los paisajes oníricos de la artista francesa Noémie Goudal o la serie “Chicocora” del artista colombiano Juan Manuel Echevarría sobre los pueblos deshabitados después de la guerra y el desplazamiento.

Para los recorridos por ciudades podemos ver los paisajes urbanos extraños y bizarros del fotógrafo israelí Michael Ackerman o del fotógrafo francés Antoine D’Agata; el proyecto “Welcome Utopia” del fotógrafo catalán Jordi Bernadó donde hay una dislocación del espacio a través de su nombre: espacios llamados de un lugar, pero ubicados en otros lugares; el recorrido por los lugares de “descanso” de la sociedad occidental contemporánea en la serie “Soma” del artista alemán Andreas Gefeller; los paisajes urbanos casi transparentes y mágicos de la artista iraní Mohammedraza Mirzaei o la arqueología ficticia de la ciudad de Babilonia del artista francés Thierry Urbain.



Ansel Adams



Edward Weston



Emmet Gowin. De la serie *"Changing the world"*



John Stathatos. *"Arkiotis"* del libro *"The Book of Lost Cities"*



Liliana Molero. *"Entre él y nosotros"* de la serie *"Presencias"*



Juan Manuel Echevarría. De la serie *"Chicocóra"*, 1998



Bleda y Rosa. "Puente de Boyacá, 7 de agosto de 1839". De la serie "Campos de Batalla: Ultramar"



Antoine D'Agata. Del libro "Insomnia". 2003

Michael Ackerman. Del libro "Half Life", 2011



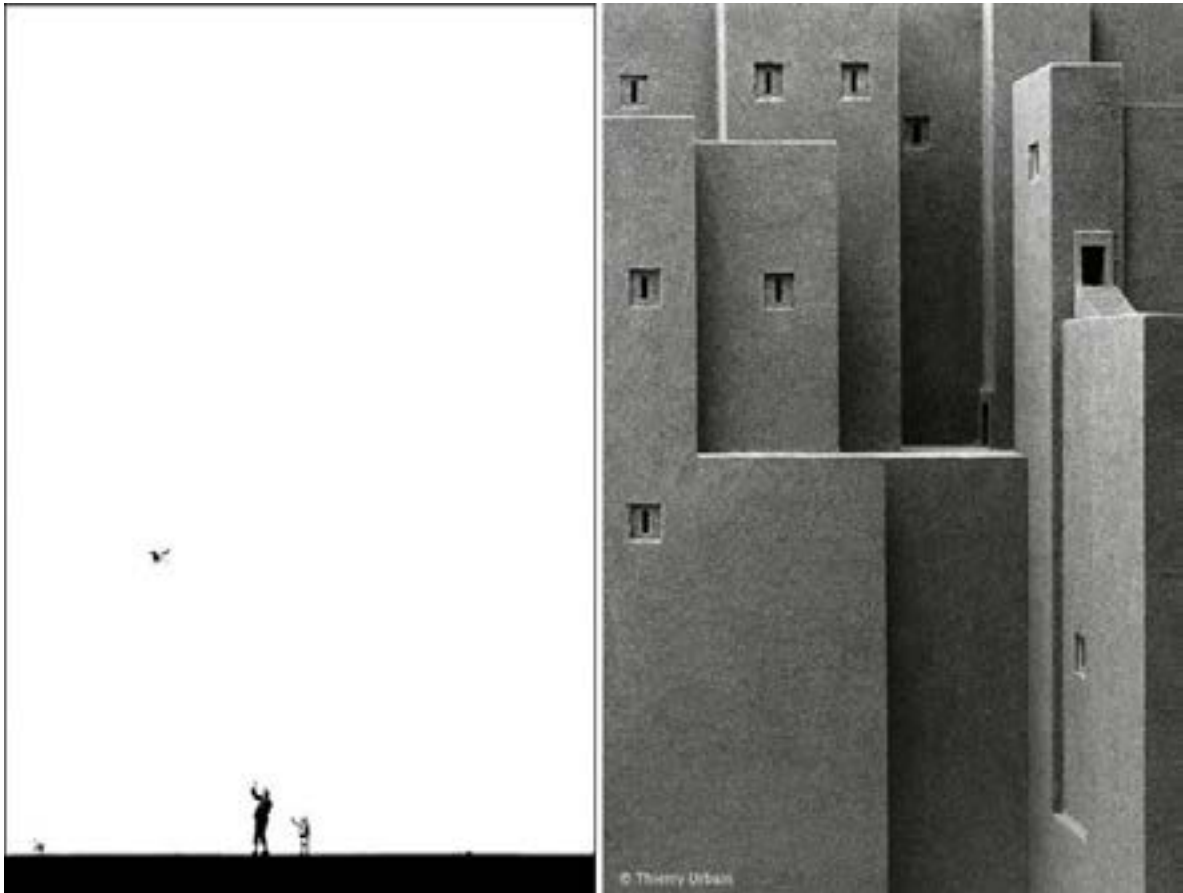
Noémie Goudal. *"Passage"*. De la serie *"Island"*. 2012



Paris, Texas



Jordi Bernadó. *"Paris, Texas"*. De la serie *"Welcome Utopia"* Andreas Gefeller. De la serie *"Soma"*. 2000



Mohammadreza Mirzaei. De la serie "*Humans*", 2006. Thierry Urbain. De la serie "*Babylon*", 1994.

Dentro de este orden de ideas, y regresando de mis Documentos de Visión y Memoria, recién construido mi artefacto de cámara oscura digital, fue el momento en el que me invitaron al Festival Off Courts Trouville, mencionado anteriormente. Yo sólo alcancé a realizar un par de pruebas en Bogotá y empaqué mi cámara digital, mi cámara oscura de madera y vidrio, dos trípodes y partí hacia Francia. En este momento pienso que fue un viaje a la inversa de la llegada del daguerrotipo a Colombia, el cual fue traído por un diplomático francés. En mi caso es un artista colombiano quien lleva este dispositivo a Francia con el fin de registrar ese otro mundo y traerlo de regreso a casa con un fin, no científico como el del Barón, sino poético y onírico.

De esta forma, a la par que hacía el cortometraje de "Christ-mas", me dediqué a divagar por Trouville-sur-Mer y hacer pruebas de la cámara, del movimiento, de la distancia focal, mientras buscaba escenas para ello, o esperaba a que ellas me encontraran. Más adelante, en ese mismo viaje, pude viajar a Berlín y Ámsterdam donde terminé de registrar mi divagación estenopéica: todos los días salía temprano y mientras recorría

espacios turísticos y los fotografiaba, como es el caso de la Columna de la Victoria o la ciudad en miniatura en el parque temático de Madurodam, La Haya. Pero después de registrarlos por un buen rato, me dedicaba a perderme entre las calles buscando encontrar escenas o “vistas” de la misma forma en que lo pudo haber hecho Atget. Incluso el procedimiento ritual era similar al de él: caminaba con las dos cámaras dentro de un morral y, colgando de éste, llevaba los dos trípodes. En el momento en que creía encontrar una buena escena, me tomaba todo el tiempo necesario para armar el complejo dispositivo, hacer pruebas de luz, de distancia focal, de movimiento y, después de un buen tiempo, registraba esas fotografías en movimiento en ráfagas de fotografías fijas, como ya se mencionó anteriormente.

Durante mi estadía en Europa, sólo me dediqué a hacer los registros de las fotografías. Todo el material en crudo lo traje más adelante a Bogotá y comencé poco a poco a seleccionar los clips que mejor me funcionaban. En este análisis posterior comencé a interesarme por la poética de la imagen que aparecía en esas escenas, unas “vistas” oníricas, surreales, atemporales. A la vez también me interesaba la dislocación del tiempo que se daba a través de la técnica: como las animaciones estaban dadas por fotogramas individuales, cada uno con un tiempo de exposición diferente, el espacio-tiempo del video se trastocaba con respecto al espacio-tiempo del cual surgía; es evidente que, al igual que el cine, éste *“nos presenta, pues, un falso movimiento”* (Deleuze, 2001: 15), y en cuanto a la imagen *“...el cine no nos da una imagen a la que él le añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil + movimiento abstracto.”* (Deleuze, 2001: 15).

Aunque es cierto que las imágenes-movimiento que estoy creando con mi dispositivo son similares a las que una cámara rápida podría captar para ralentizar el movimiento, por ejemplo una cámara que graba a 4000 fps., crearía imágenes-movimiento muy lentas (cámara lenta). En el caso de mi dispositivo cada fotograma puedo exponerlo al tiempo que yo quiera, de acuerdo con la luz disponible, la sensibilidad y el diafragma que yo escoja en la cámara digital. Con esto el tiempo-espacio obtenido se “comprime” ya que cada fotograma condensa un espacio-tiempo determinado. Más adelante, en edición, yo cuadro el rango de cuadros por segundo de cada clip de animación.

De acuerdo a lo anterior, mi técnica no difiere en absoluto de la técnica de cine; sin embargo el hecho de hacer esa dislocación del tiempo sumado a la dislocación del espacio, todo esto generado por el dispositivo que creé, produce un mundo extraño, con una temporalidad o atemporalidad que se relaciona con la mezcla de los tiempos que componen dicho aparato: el pasado arcaico de la cámara oscura, con el presente-futuro de la cámara digital, donde los dos tiempos convergen en igualdad de condiciones y de

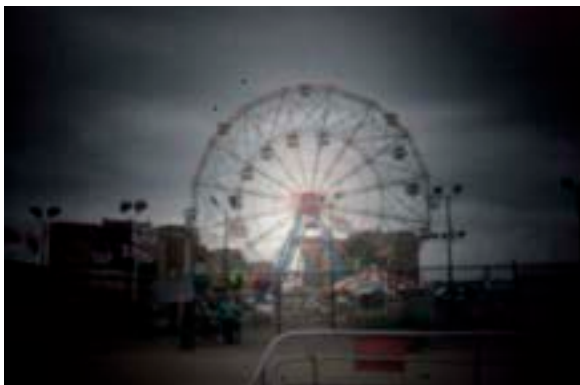
jerarquías, sin que prime lo presente y tecnológico sobre lo pasado y obsoleto, como sucede en ciertas corrientes donde el progresismo “...es inquebrantable en la creencia de que el futuro es siempre superior al pasado, y firme en la convicción de que este futuro superior es una consecuencia espontánea del desarrollo tecnológico” (Lister, 1997: 50). En este caso la óptica de la cámara oscura se mezcla y dialoga incluso con el ruido digital de las altas sensibilidades, ya que, en muchos casos, se trabajó entre 3200 y 25600 ISO.

Regresando a mi divagar por las ciudades, con todos los clips escogidos de acuerdo a las imágenes que más evocaban en mí esa sensación poética del tiempo-espacio mencionado anteriormente, surgió la animación que bauticé “Tableaux Vivants” (Cuadros Vivientes) ya que las escenas logradas, aparte de todo lo ya mencionado, me parecían supremamente pictóricas y en cierta forma era darle vida y movimiento a esas pinturas, lo que lo asemejarían con el término original de *tableau vivant*, el cual surgió a principios del siglo XIX como forma de entretenimiento donde las personas actuaban y personificaban escenas pictóricas.

Más adelante, comencé a trabajar con un músico, el maestro Nicolás Rico¹⁸, con quien comenzamos un diálogo de imagen-sonido, para crear paisajes sonoros de esas animaciones, diálogo a veces complicado para lograr que el audio no “representara” las imágenes, sino que evocara posibles sensaciones a través de ellas. Cabe mencionar que Nicolás se ha especializado en diseños sonoros y musicalizaciones de películas y documentales donde el audio debe corresponder a la imagen de forma, en muchos casos, literal. En este primer experimento pienso que logramos un buen resultado imagen-sonido.

La animación “Tableaux Vivants” puede verse en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/77466087>. Contraseña: tableauxvivants.

¹⁸ Nicolás Rico (Bogotá, 1981) es Maestro en Música con Énfasis en Guitarra de la Pontificia Universidad Javeriana y Magister en Producción de Audio de la Universidad de Westminster, Reino Unido (Grado Meritorio). Actualmente es profesor de Sonido y Audio, Diseño y Producción de Sonido y Apreciación Musical en la Facultad de Cine y T.V. de la Universidad Manuela Beltrán.





Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotogramas de “*Tableaux Vivants*”. Animación Estenopéica HD, 4’40”. 2013

Por último, en este momento cabe resaltar que otra de las implicaciones de lo digital en este proyecto es precisamente que las animaciones no están ligadas a un proceso químico que harían del proyecto un proceso bastante limitado y complicado debido a su proceso de exposición, toma y revelado de cada fotograma. Con respecto a esto, una vez regresé y edité los videos, me enteré que un artista brasilero había hecho un proyecto similar al mío, pero en película: Dirceu Maués ha realizado varios cortometrajes utilizando una gran cantidad de cámaras estenopéicas cargadas de película.



Dirceu Maués cargando las cámaras.



Dirceu Maués. Fotograma del corto “*Em um lugar qualquer – Outeiro*”. Video multicanal, 2009

3. Google

3.1 El cambio de cultura visual y de identidad con la fotografía digital.

Estamos inmersos “...en una cultura visual dominada por la televisión, el cine e Internet. Las imágenes que nos proporcionan todos estos medios tienen como base, como caldo primordial o célula primigenia, a la fotografía” (Fontcuberta, 2010: 9)

En 2011 gané un Estimulo para la Realización de Documental por parte del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico Colombia, para producir un documental acerca de los últimos fotógrafos de cajón. Esta película se tituló “Los Últimos Artesanos de la Luz”¹⁹ (Juan Alonso + Ivan Sierra²⁰, video HD, 52 min.) Este documental gira en torno no sólo a los “fotoagüitas”, término acuñado en Colombia para este tipo de fotógrafos, sino también analiza la relación de la fotografía con la muerte, la acumulación de imágenes de todo tipo y la tensión actual entre la fotografía análoga y la fotografía digital, entre otros temas. Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=uSD5W-BSg7c>

¹⁹ Este documental, además del Estímulo del FDC, obtuvo Premio de Circulación de Documentales Colombianos por parte del Instituto Distrital de las Artes, IDARTES en 2013 y ha sido proyectado en Bogotá en la Cinemateca Distrital, 2013, en el Espacio Odeón, 2014 y en Lugar a Dudas, Cal, 2014. La música para este proyecto también fue realizada por Nicolás Rico

²⁰ Ivan Sierra es Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia con Magister en Docencia de la Universidad de la Salle. Actualmente es profesor de Lenguaje Audiovisual y Montaje en la Universidad de la Sabana.



Juan Alonso + Ivan Sierra. Afiche promocional del Documental “*Los Últimos Artesanos de la Luz*”, 2013

Esta “...práctica callejera instantánea conocida popularmente como Fotoagüita, que durante el siglo pasado constituyó un ejemplo cotidiano de retrato fotográfico...” (Santos et al. 2009: 82) que, durante muchos años, fue el único tipo de fotografía “al minuto”²¹ antes de que existiera la Polaroid y que era utilizada, no sólo para retratos casuales, sino para todo tipo de usos que requerían inmediatez en su toma, por ejemplo el caso de fotografía para documentos.

Más adelante, con la aparición de la Polaroid y después con la fotografía digital, este tipo de fotografía quedó como un pequeño reducto de “fotografía-suvenir” la cual ha sido muy apreciada por sus cualidades estéticas y temporales. “*Es una imagen de hace 100 años, pero tomada en el presente*” dice uno de los fotoagüitas del documental. Esto debido a las cualidades técnicas de su dispositivo, un aparato-dinosaurio construido a principios del siglo pasado, que genera un tipo de imagen atemporal que, al igual que la cámara oscura, genera un rompimiento o una dislocación del tiempo-espacio de la imagen.

²¹ Por eso también el término de “fotografía minutería” utilizado en otros países como España y Chile.

Su construcción es sencilla siendo una caja de madera con un dispositivo fotográfico en una parte, es decir un lente con un fuelle que proyecta la imagen a un respaldo con un vidrio esmerilado donde se puede enfocar la imagen del retratado, y en la parte posterior un pequeño laboratorio con dos bandejas, una de revelador y otra de fijador. De esta forma se hace una fotografía en papel blanco y negro que genera un negativo de la imagen, el cual posteriormente es fotografiado para producir un positivo de la imagen. Este proceso dura aproximadamente diez minutos.

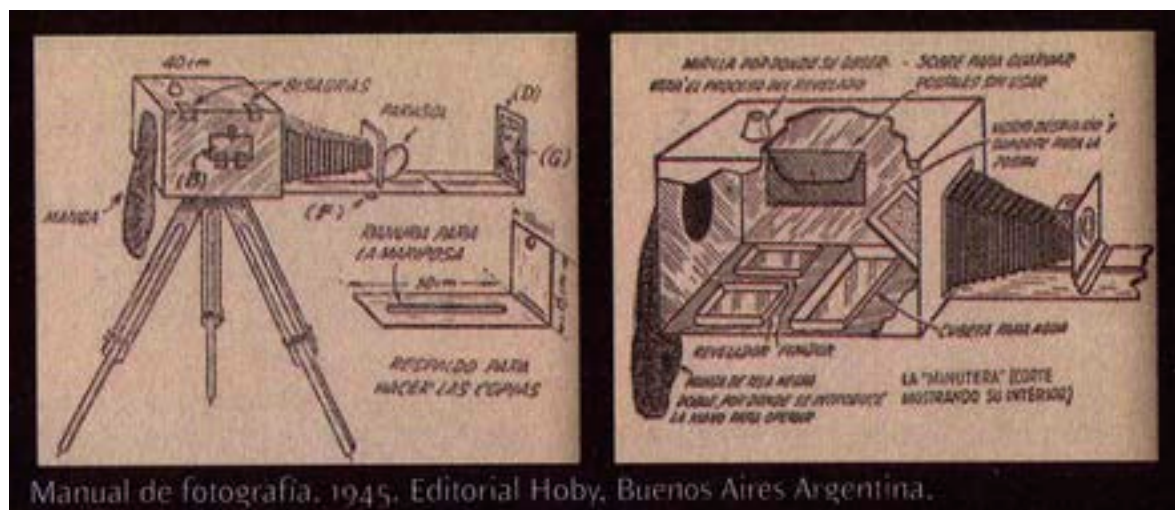


Imagen del interior de una cámara de fotoagüitas, tomada del folleto de la exposición "Fotografía Minutera. El Retrato Popular en Chile", Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile, 2010.

En el caso de Colombia quedan muy pocos fotoagüitas, quienes han terminado siendo una atracción de feria debido a que el uso de este tipo de fotografías no obedece a los usos dados actualmente por la fotografía en general. En el caso de la fotografía de cajón todavía se mantiene la idea de ritual fotográfico: hay que sentarse en una silla frente a un decorado, esperar que el fotógrafo "cargue" el papel, haga una exposición de varios segundos, revele la foto, positive ese negativo y sea entregado como un pequeño tesoro de otro tiempo.

Cada vez más, este tipo de fotografía está condenada a desaparecer: *"Hoy palidece una fotografía-dinosauria que está dando paso a secuelas mejor adaptadas del nuevo entorno sociocultural"* (Fontcuberta, 2011: 56). Los químicos y papeles cada vez son más escasos o costosos debido a la poca demanda hacia este tipo de fotografía; en Colombia aun el material análogo es apetecido principalmente por las universidades y por artistas que aun encuentran en ella una serie de posibilidades plásticas. Sin embargo en otros

países la desaparición ha sido inminente: en Ecuador ya no hay materiales análogos de este tipo desde hace aproximadamente ocho años; los fotógrafos de cajón continúan saliendo con sus máquinas de otro tiempo, pero estos dispositivos ya no producen imágenes: son sólo cajones donde llevan sus cámaras digitales e impresoras y terminan siendo un anzuelo para los turistas. “...admitamos que la fotografía digital ha asumido las antiguas aplicaciones de la fotografía tradicional, la cual ha quedado descartada hoy para resolver funciones vitales indispensables y que sólo perdurará en prácticas minoritarias y artesanales.” (Fontcuberta, 2010: 12). Incluso la forma en que grabamos el documental generó una tensión de este tipo, ya que era un documental sobre la fotografía arcaica análoga, pero todo fue grabado con una cámara de video digital Full HD 1080p. En este documental hasta se llegó a construir una cámara de fotoagüitas enorme para poder grabar digitalmente todo el proceso interno, tanto de toma como de revelado, de forma similar a mi cámara estenopéica digital.



Juan Alonso + Ivan Sierra. Fotofija del Documental “Los Últimos Artesanos de la Luz”. Fotografías de María Lucía Arbeláez, 2012.

Con la aparición de la fotografía digital, este tipo de fotografía y en general toda la fotografía de álbum de familia, no sólo ha cambiado en cuanto a su cantidad ya que, al no estar limitada por un proceso de revelado y ampliación, el aumento de tomas fotográficas es prácticamente ilimitado, sino también en cuanto a su finalidad:

...antao el grueso de la producción de instantáneas compendiaaba escenas familiares o de viajes: era una forma de salvaguardar vivencias felices, oasis en el desierto de una existencia tediosa. Hoy quienes más fotos hacen ya no son los adultos, sino los jóvenes y los adolescentes. Y las fotos que hacen no se consideran “documentos”, sino como “divertimentos”, como explosiones vitales de

autoafirmación; ya no celebran la familia ni las vacaciones sino las salas de fiesta y los espacios de entretenimiento. Constituyen la mejor plasmación de las imágenes-*kleenex*: usar y tirar. Producimos tanto como consumimos: somos tanto *homo photographicus* como llanos foto-adictos, cuantas más fotos mejor, nada puede saciar nuestra sed de imágenes, el soma de la posmodernidad. (Fontcuberta, 2010: 29).

Y son ese tipo de fotografías que alimentan nuestros “portales de identidad” las que nos dan vida: si en el álbum de familia se buscaba un tipo de construcción de identidad donde las familias siempre aparecían unidas y felices (Sontag, 2005) ahora con la cantidad de fotografías y los portales como Facebook y Flickr aparece nuestra vida tal y como queremos que se vea ante los ojos de los demás, es decir que construimos para los otros y para nosotros mismos una identidad basada en imágenes principalmente, pero también en textos que describen nuestro “Estado” con lo cual estos portales sin filtro terminan siendo más cercanos al álbum familiar de Nan Goldin que a los álbumes de familia de nuestros padres y abuelos; estados como “estoy deprimido” “Estoy en una relación complicada”, imágenes nuestras llorando, borrachos e incluso imágenes de autoagresiones, aparecen como parte de nuestra identidad público-privada. Estas fotografías terminan por darnos vida, y si retomamos el capítulo de la muerte y la resurrección en la fotografía, ellas nos matan tanto como nos dan vida en el mundo virtual.

El remarcable esfuerzo de algunos fotógrafos contemporáneos, como Nan Goldin, consiste precisamente en ampliar el protocolo de lo fotografiable. Nan Goldin, por ejemplo, extiende el ámbito del álbum familiar, acogiendo no sólo bodas sino también funerales, no sólo velitas de cumpleaños sino también palizas y hematomas, no sólo amigos y amantes cuando nos hacen muecas divertidas o carantoñas cariñosas sino también cuando se drogan, mean o follan. Llevada al límite, esta actuación nos conduciría a una paradoja de naturaleza borgiana: tener que fotografiar sin concesiones cada instante de la existencia, para que absolutamente nada escape de la voracidad de la cámara (Fontcuberta, 2002: 59).



Nan Goldin. Del libro *"The Ballad of Sexual Dependency"* (1986)



Nan Goldin. Del libro *"The Devil's Playground"*, 2008



"Autorretrato". Flickr de María Varón. 2008



"Autorretrato". Flickr de Germán Téllez. 2007

Y si partimos de la idea de que en realidad estos portales son una construcción de nuestra identidad realizada a partir de lo que queremos ser, podemos ver que esa misma construcción de lo que parece real pero no lo es, está tautológicamente ligada con la misma esencia virtual de las imágenes que la componen: "...la virtualidad es una imagen o espacio que no es real pero lo parece" (Mirzoeff, 2003: 135). De esta forma tendríamos unas imágenes que parecen reales pero no los son, construyendo una realidad que parece real, pero no lo es. Es así como el sujeto observador que plantea el endofísico Otto Rösler quien *"No tiene ningún tipo de acceso mundo en su totalidad, y lo experimenta sólo a través de una interfaz que le permite conocerlo y darle forma, por*

ejemplo, a través de una simulación del mundo gracias a modelos computacionales.” (Zielinski, 2012) se ve cada vez más alejado del mundo que intenta percibir.

Un ejemplo de lo “real” que puede ser un portal publico-privado en Facebook se refleja claramente en el trabajo “La vida en Facebook” del artista visual Roberto Muñoz, quien se apropia de fotografías de amigos y conocidos tomadas de la imagen de “Perfil” de Facebook y con un trabajo de cirugía digital, cambia sus rostros por el suyo. Más allá de la anécdota divertida del fotomontaje, el trabajo de Muñoz comienza a generar una serie de preguntas acerca de la invasión en la privacidad de sus “víctimas” cuando cambia el rostro de los novios de sus amigas por su propio rostro: en varias ocasiones le piden que “des-etiquete” e incluso que “baje” esas fotos donde él sale abrazando abusivamente a sus amigas disfrazado virtualmente de novio.²²



Roberto Muñoz. De la serie “La Vida en Facebook”, 2012.

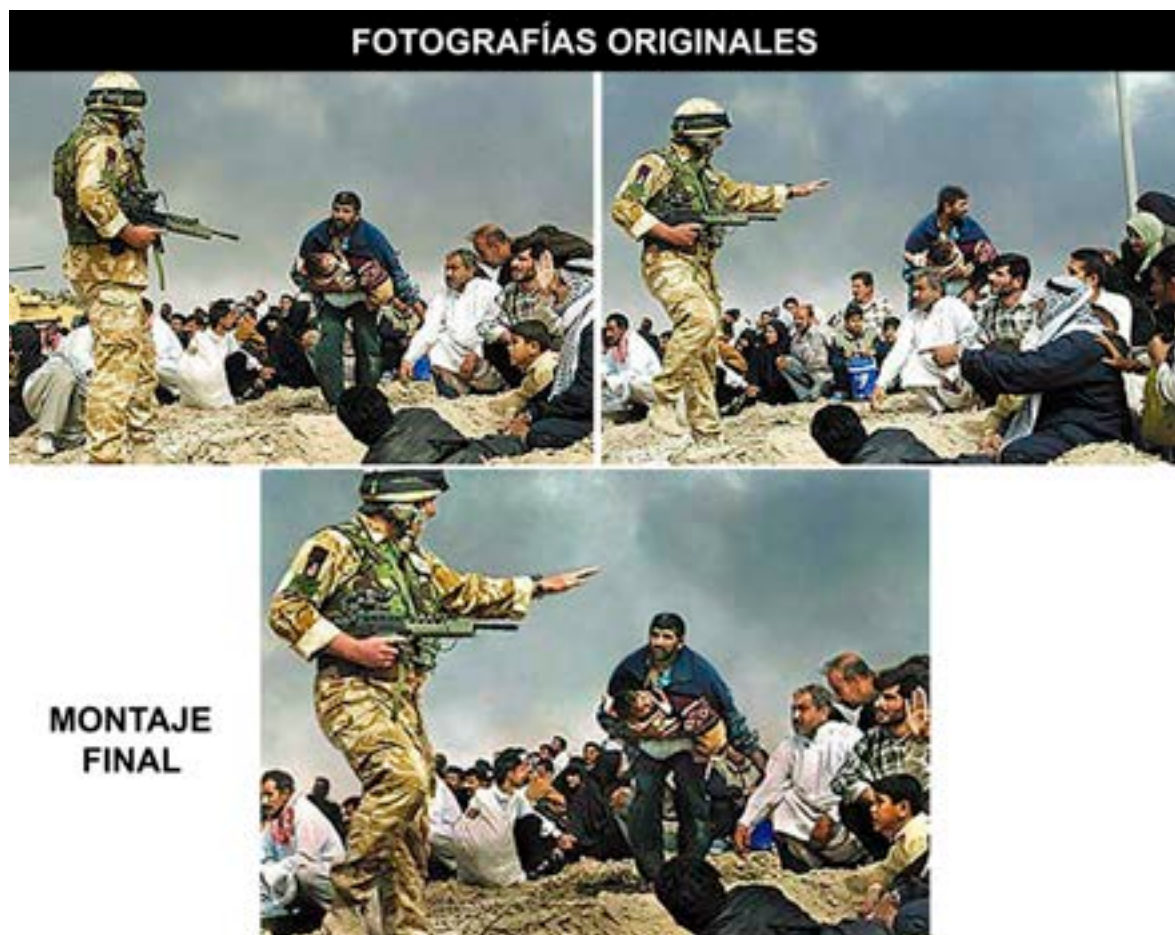
Esta disolución de la identidad no sólo está dada a través de la fotografía en portales como Facebook; la misma plasticidad de la fotografía digital hace que nuestro cuerpo sea evanescente, móvil, ubicuo, ya que la fotografía digital al estar construida a partir de píxeles independientes unos de otros y por lo tanto transformables, cambiables y

²² Este trabajo puede ser visto en el siguiente enlace: <http://lavidaenfacebook.tumblr.com/>

movedizos, hacen que la fotografía digital esté más cercana a la escritura o a la pintura que a la fotografía análoga donde las sales de plata estaban inscritas en un soporte físico: la fotografía análoga se inscribe, la digital se escribe (Fontcuberta, 2010).

En el libro “El Beso de Judas” y más adelante en “La Cámara de Pandora”, Joan Fontcuberta hace todo un recorrido de las implicaciones de la fotografía digital en múltiples escenarios que van desde la fotomontaje del Rey Juan Carlos quien, para simular la unión de su familia, mandó realizar un fotomontaje tan mediocre que le amputó las dos piernas; hasta las fotografías manipuladas de Brian Walski en Irak para que se acoplaran mejor con el artículo que las describía (Fontcuberta, 2010). Sin embargo me interesaría nombrar simplemente algunos ejemplos de esta disolución o transformación de la identidad en propuestas plásticas.

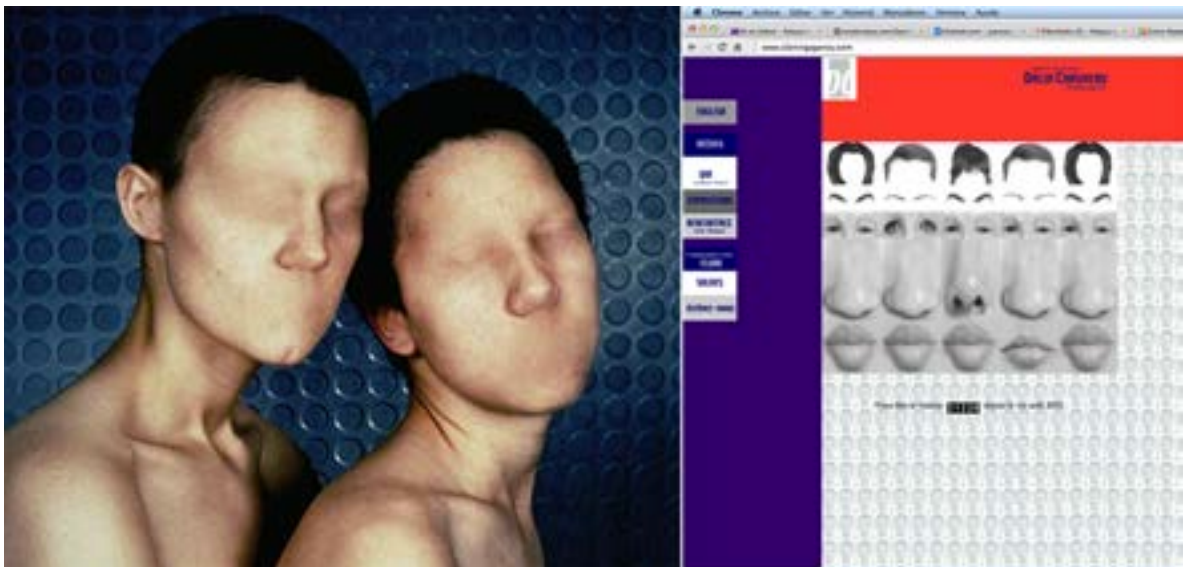




Brian Walski. Fotomontaje de fotografías tomadas en Irak.

En la disolución o alteración de la identidad de los sujetos podemos ver el trabajo “Dystopia” donde los artistas de Estados Unidos y Perú, Aziz + Cucher suprimen todos los sentidos del ser humano. También una construcción de identidades a través de la página de net art “The Cloning Agency” donde la artista canadiense Dalia Chauveau crea toda una interfaz para que podamos pedir a domicilio un clon que pueda cumplir diferentes funciones de acuerdo a un formulario que tramitamos vía Internet (<http://www.cloningagency.com/>). Esta identidad clónica puede verse también en el trabajo del artista alemán Martin Liebscher quien se multiplica digitalmente para interactuar consigo mismo en múltiples espacios y situaciones, o el trabajo del artista inglés Paul Smith quien recrea una serie de escenas de guerra donde todos los soldados son él (cabe anotar que él mismo fue un soldado antes de estudiar artes plásticas). También el trabajo “Living Together” de la artista noruega Vibeke Tandberg donde crea un mundo ilusorio de la vida de dos hermanas gemelas que parten de sus propios autorretratos. La cuestión de la identidad fotográfica de un sujeto se ve cuestionada fuertemente en el trabajo “Fictitious Portraits”, en el que el artista estadounidense Keith Cottingham crea unos seres fotográficamente clónicos, creados 100% en un programa

digital. La pregunta de qué tan bien nos conocemos a nosotros mismos está divertidamente planteada en el trabajo “Autorretratos Robot” del artista argentino Leandro Berra quien, a partir de un programa de creación de retratos robot utilizado por la policía judicial de muchos países, y con base en las descripciones sobre una persona, el programa muestra una serie de partes del rostro para ir componiendo el retrato hablado que se busca. En el caso de Berra, él pide a diferentes amigos y colegas que hagan un retrato robot de sí mismos. Esta generación de retratos a partir de datos también puede ser visto en varios trabajos de la artista estadounidense Nancy Burson a partir de sobreposición de rostros; en su trabajo más conocido, “Mankind”, ella hace un retrato de la humanidad a partir de los porcentajes de razas en el planeta. Pero también la cuestión de la identidad que se diluye a través del tiempo puede verse en el trabajo de fotografía y video “Imaging finding me” de la artista japonesa Chino Otsuka quien se fotografía en escenarios donde ella había sido fotografiada muchos años antes y, gracias a la máquina del tiempo digital, pueden reencontrarse para posar juntas en una misma instantánea.



Aziz + Cucher. De la serie “Dystopia”, 1995

Dalia Chauveau. Portal de “The Cloning

Agency”, 1999. <http://www.cloningagency.com/>



Martin Liebscher. "MMK". De la serie
"Family", 2003.



Paul Smith. De la serie "Artist Rifles"



Vibeke Tandberg. De la serie "Living Together"



Leandro Berra. De la serie "Autorretratos Robot"



Keith Cottingham. De la serie "Fictitious Portraits"



Nancy Burson. "Mankind", 1985

Chino Otsuka. De la serie "Imaging Finding Me", 2005

Con esta pequeña introducción a la imagen digital relacionada con la cámara de fotoagüitas, podemos estar de acuerdo con Zielinski cuando dice que *"Los auténticos héroes de los primeros años del cine fueron en realidad quienes proyectaron la película en la sala mediante sus máquinas mágicas. En nuestros días la "cámara oscura", la sombría residencia de lo oculto, es el computador (...) Los héroes de este medio son los ingenieros, programadores y piratas informáticos."* (Zielinski, 2012: 34).

3.2 Recorriendo el mundo con Google

"Google, Yahoo, Wikipedia, YouTube, Flickr, Facebook, MySpace, SecondLife, eBay, PayPal, Skype, etc., han cambiado nuestras vidas y la vida de la fotografía. De hecho la postfotografía no es más que la fotografía adaptada a nuestra vida on-line." (Fontcuberta, 2011: 358)

A principio de los años 60, Leonard Kleinrock, un estudiante de Doctorado en Informática e Ingeniería Eléctrica del Instituto Tecnológico de Massachusetts, planteó en su tesis las posibilidades técnicas de almacenar y enviar información a través de redes de

comunicación.²³ Más adelante, el Departamento de Defensa de Estados Unidos crea la Red de Computadoras “Advanced Research Projects Agency Network” (ARPANET) y, a través de la Universidad de California, se creó el primer nodo que fue la base de Internet hasta 1990 cuando se finalizó el Protocolo de Control de Transmisión (TCP) y el Protocolo de Internet (IP). (Trilnik). *“En 1969 ARPANET, la primera red de computadores electrónicos, se estableció el 20 de octubre entre los nodos situados en el laboratorio de Leonard Kleinrock en la UCLA y el laboratorio de Douglas Engelbart en SRI.”* (Trilnick)

En la década de los 80 se comenzaron a expandir por el mundo diferentes tecnologías que darían las bases concretas para Internet. En los 90 se comenzó la utilización de la World Wide Web (www) que fue la más utilizada desde entonces.²⁴



Con este tipo de tecnología, poco a poco se fue conectando todo el mundo a través de estas redes de información y comenzaron a establecerse sus regulaciones y usos, primero educativos y académicos y más adelante, comerciales. A medida que crecía el uso de Internet, se comenzaron a encontrar y organizar ficheros e información. En 1991 comenzó a desarrollarse el hipertexto y por lo tanto a desarrollarse el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (http).²⁵

La necesidad de organizar Internet y de poder encontrar la información comenzó a plantear la necesidad de crear “buscadores”. El primero fue “Archie”, de la Universidad McGill en 1990. Más adelante se crearon otros como “Lycos” (1993), “Yahoo!” (1995), “Altavista” (1995) y por último “Google” (1998), el cual tenía la novedad de buscar los temas de acuerdo a la relevancia, lo que quiere decir que el buscador intenta colocar los mejores resultados primero.²⁶

²³ <http://www.lk.cs.ucla.edu/>

²⁴ http://www.upf.edu/estiu/_pdf/1421t1.pdf

²⁵ *Ibid.*

²⁶ *Ibid.*



En septiembre de 1998 Larry Page y Sergey Brin establecen el espacio de trabajo de Google en el garaje de Susan Wojcicki en California. Un año después tienen su primera oficina con 40 empleados; en el año 2000 anuncian un índice de mil millones de páginas web, convirtiéndose en el motor de búsqueda más grande del mundo; en 2001 lanzan el buscador de imágenes que brinda acceso a 250 millones de resultados y para diciembre de ese mismo año su índice de URL asciende a 3 mil millones. Para 2004 se trasladan a "Googleplex", un espacio de trabajo enorme para que sus 800 empleados trabajen con la mayor comodidad en un ambiente de ciudad universitaria y en ese mismo mes se crea Google Local, que ofrece mapas de ubicación para llegar a diferentes negocios de barrio, y que más adelante se combinará con Google Maps.



Googleplex ubicado en Mountain View, Santa Clara, California.

En 2005 logran un hito en la búsqueda de imágenes cuando éstas ascienden a 1.1 mil millones de imágenes indexadas; en abril de ese mismo año se lanza la primera versión de Google Maps en el Reino Unido, que utiliza vistas e indicaciones satelitales; en junio lanzan Google Earth el cual es *“un servicio de asignación basado en imágenes satelitales , que combina edificios y terreno en 3D con capacidades de asignación y búsqueda de Google”*, el cual, tres meses después de su lanzamiento, registra el desastre ocasionado por el Huracán Katrina y es utilizado como herramienta de rescate.

En 2006 Google lanza Picasa, un editor de imágenes muy utilizado por ser gratuito y de fácil aprendizaje y en octubre anuncian la adquisición de YouTube. En 2007 se abre Gmail para todo el mundo (antes se accedía sólo por invitación); en mayo debuta Google Street View en 5 ciudades de Estados Unidos: Nueva York, San Francisco, Las Vegas, Miami y Denver; en agosto Google viaja más allá de la Tierra incluyendo en Google Earth capas con información sobre constelaciones y visitas guiadas virtuales por las galaxias.

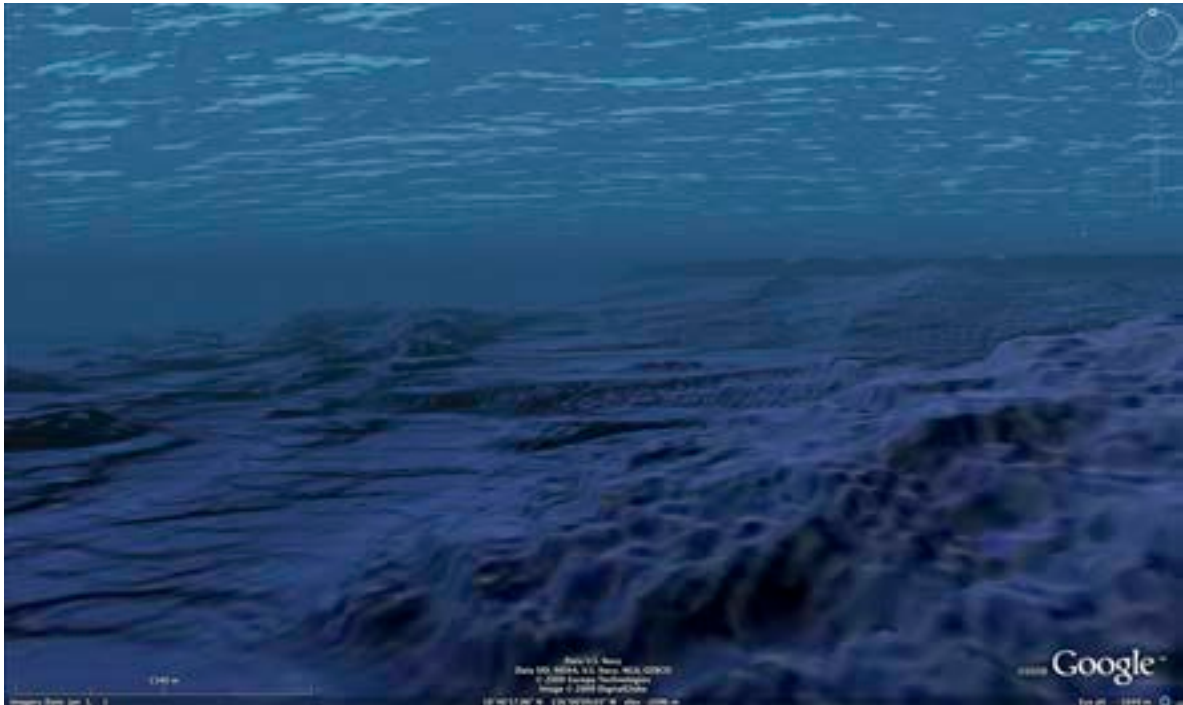


Logo de Google Earth



Carro de Google Street View

En febrero de 2009 Google Earth incorpora una función que proporciona una vista 3D del océano con mucha información de los recursos naturales del mundo y en julio se lanza una versión de Google Earth con imágenes de la luna e información acerca del viaje a la luna; en ese mismo mes se agrega un panel de opciones a Google Images para poder encontrar más fácilmente las imágenes necesitadas; en octubre se lanza Google Maps Navigation, un sistema por GPS de navegación que incluye datos actualizados de mapas, vistas 3D, guías por voz y datos acerca del tráfico en vivo.



Vista submarina de Google Earth

En mayo de 2010 se anuncia Google TV para navegar por canales de televisión y películas principalmente; en noviembre se incorporan árboles en 3D en Google Earth y en este mismo mes se calcula que se suben 35 horas de video a YouTube por minuto.

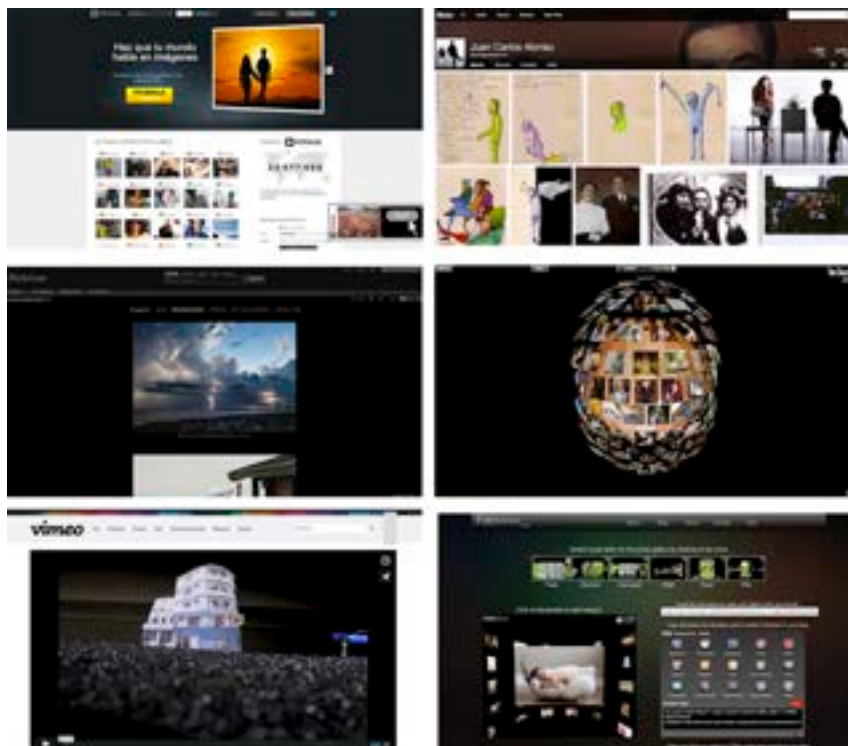
En febrero de 2011 aparece Google Art Project que permite un viaje virtual a los principales museos del mundo con imágenes de altísima resolución de más de 1000 obras de arte; en octubre Google Earth alcanza las mil millones de descargas y en ese mismo mes se utiliza la bicicleta de Google Street View para registrar los Alpes Suizos; en 2012 llega Google Street View a Colombia y en 2014 se lanza Google Glass que permite grabar y subir video a la red de forma automática.²⁷

²⁷ Toda esta información histórica de Google es tomada de su página web: <http://www.google.com/about/company/history/>



Publicidad de Google Glass.

Después de esta breve historia de Google, donde me he centrado principalmente en las aplicaciones y desarrollos relacionados con la imagen, debo aclarar que esta Segunda Parte de mi tesis, aunque se centra en Google y sus aplicaciones de imagen, lo que me interesa es la idea del acceso a las imágenes y a la memoria en Internet donde aparecen una serie de portales y/o aplicaciones de este tipo y que no pertenecen o en ocasiones tienen una gran cantidad de información en imagen que no es accesible desde Google; portales como Fotolog, Flickr, FlickrRiver, Fotoviewer, TagGalaxy, Vimeo o incluso Facebook, son tenidos en cuenta en este mundo ilimitado de la imagen que es Internet para verlos dentro de un catálogo de documentos de visión y memoria.



Portales de Fotolog, Flickr, Flickrriver, TagGalaxy, Vimeo y FotoViewr.

Ahora, en cuanto a la pregunta de qué tiene que ver Internet con la cámara oscura, en el momento en el que terminé los videos que componen esta tesis y pude verlos en su conjunto, encontré que había estado trabajando con dos dispositivos de visión opuestos en el tiempo: uno arcaico y lejano por un lado, y otro de altísima tecnología y presente por el otro. Sin embargo el proceso de llegar a Google no fue de forma tan consciente. Ahora explicaré el cómo y el porqué de mi arribo en tierras googleianas.

Retomando las excursiones daguerrianas y mi divagar con la cámara oscura debo mencionar que, desde hace un par de años, compré una bicicleta eléctrica para desplazarme por Bogotá y así evitar los terribles trancones capitalinos o el incómodo, costoso y tortuoso viaje en Trasmilenio. Desde que comencé a utilizar este nuevo medio de transporte mejoró mi calidad de vida con respecto a mis anteriores viajes en bus: *“La observación de los comportamientos en transportes colectivos, sobretudo en las horas de abigarramiento nocturno, presenta más bien a multitudes cansadas, rostros absorbidos por la lectura de revistas, por el walkman, o sumergidos en la simple indiferencia hacia los demás, el sombrío malestar de este último trabajo de la jornada que es regresar a casa.”* (García, 1996: 25).

Esta idea de García Canclini que desarrolla en su libro “La Ciudad de los Viajeros” en el que se plantea la cantidad de imaginarios que aparecen con los viajeros en el transporte público mejicano al no poder hacer otra cosa que mirar la ventana del bus o mirar el interior de los vagones del metro, fue uno de los conceptos que trabajé en mi tesis de pregrado cuando instalé, por un tiempo aproximado de tres meses, imágenes de payasos publicitarios en los mupis de publicidad de las, recién inauguradas, estaciones de bus de la capital. La tesis planteaba a los payasos publicitarios como unos personajes con una serie de cualidades culturales y populares de gran importancia dentro de un contexto como el colombiano pero que, debido a la saturación de ruido, color, olores, etc., de los lugares donde trabajaban, sumado a la indiferencia de las personas, hacían de estos personajes llenos de ruido y color unas personas casi invisibles; uno de los objetivos de la tesis era recuperar ese valor simbólico y cultural de estos personajes urbanos. Una de las formas que se planteó para este fin fue el de ubicar fotografías enormes dentro de dichos mupis de las estaciones de bus, para que las personas que esperaran los buses, se llevaran consigo esa imagen, ahora extraña y silenciosa, en su mente, buscando crear un imaginario en torno a estos anacrónicos payasos.²⁸

²⁸ Esta tesis titulada “Los Payasos Publicitarios: un Símbolo de Bogotá” fue realizada para optar por el título de “Maestro en Artes Plásticas” de la Universidad de los Andes. Fue dirigida por los maestros Juan Fernando



Juan Alonso. Instalación de *“Los Payasos Publicitarios: Un Símbolo de Bogotá”*, Estación de Bus, Universidad Nacional, 2001.

Pero alejándonos del transporte público y retomando mi bicicleta, desde el momento en que la adquirí, no sólo cambió mi calidad de vida sino también la percepción de la ciudad: al estar conduciendo un vehículo sin ningún tipo de “envoltura”, al estar sintiendo en la cara y el cuerpo el aire al avanzar, al estar concentrado en la conducción, pero al estar la mayor parte del tiempo en la red de Ciclorutas de la ciudad y estar, en cierta forma, protegido y seguro al no estar viajando entre carros y buses que en muchas ocasiones no se caracterizan por ser los más ávidos conocedores del Código Nacional de Tránsito, la percepción de la ciudad es más “abierta” y susceptible a la interacción; el sólo hecho de que no haya un vidrio entre mi mirada y la ciudad crea un acercamiento más directo incluso a nivel del contacto mismo con esa ciudad: *“De un modo diferente a los viajes mitológicos o a las excursiones a países extraños, viajar por la ciudad es también una aventura del asombro y la iniciación, el choque súbito e intrigante con otros modos de vida”* (García, 1996: 24). De esta forma, desde hace ya casi dos años mi relación con la ciudad ha cambiado sustancialmente: no me molesta ni me aburre desplazarme además de que es cómodo y rápido.

Casualmente, mientras estaba en la posproducción de los videos de “Tableaux Vivants”, los cuales habían sido creados también a partir del recorrer ciudades desconocidas, comencé una investigación para una de las clases de fotografía que dicto actualmente en la Universidad Javeriana acerca de la “virtualización” de la ciudad, por un lado hacia la reflexión de esta a través del fotomontaje y por otro lado una reflexión hacia el reciclaje.

Retomando la idea de plasticidad digital del capítulo anterior y su relación con el fotomontaje digital, encontré una serie de trabajos plásticos en torno a este tema, como el trabajo relacionado con el miedo eurocentrista de ser invadidos por la cultura islámica en el “Islamic Project” del Colectivo ruso AES o el recorrido por ciudades 100% virtuales del artista estadounidense James Casebere.



AES. “London”. De la serie

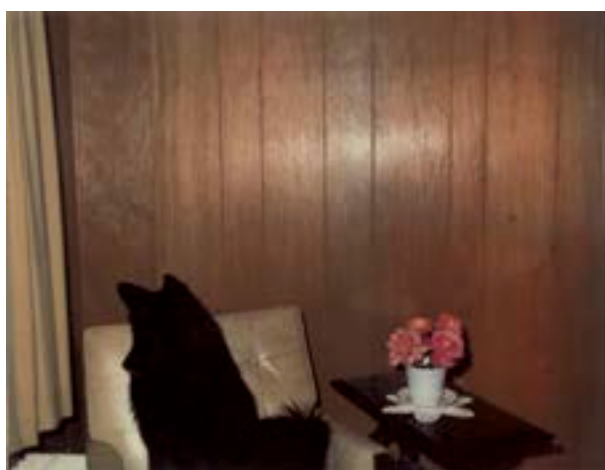
James Casebere. “Landscape with Houses”, 2009.

“Islamic Project”, 2003.

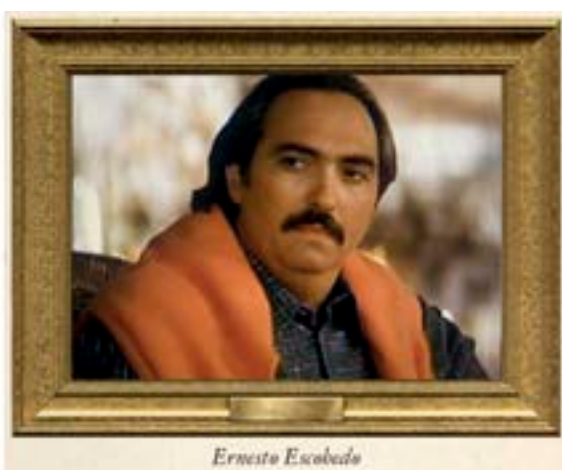
El tema del “reciclaje fotográfico” me pareció extraordinariamente interesante desde que lo vi planteado en una conferencia de Joan Fontcuberta en “Fotográfica Bogotá 2011” con un sinnúmero de ejemplos en fotografía fija y fotografía en movimiento²⁹ en la que se

²⁹ Parte de esta conferencia, sin tantos ejemplos, quedó consignada en el Capítulo “Por un Manifiesto Postfotográfico”, en el Catálogo de Fotográfica Bogotá 2011, editado por el Fotomuseo.

hacía una profunda reflexión en torno a la hipervisualidad del mundo contemporáneo y el sinsentido de seguir produciendo imágenes en un panorama así de saturado. Trabajos plásticos divertidos como el editado por el artista holandés Erik Kessels en su libro “In Almost Every Picture 9 Black Dog”, donde recicla todo un álbum de familia encontrado en un mercado de las pulgas dedicado por completo al perro negro de la familia, el cual, debido a su color de pelo, no queda nunca bien fotografiado; o también el trabajo “Famous Columbians” del artista colombiano Juan Peláez quien toma las imágenes de los típicos malvados colombianos de las películas producidas en Estados Unidos y crea un archivo lleno de narcotraficantes, guerrilleros y matones, que llenan el imaginario y el estereotipo colombiano a nivel global.



Erik Kessels. Del libro “In Almost Every Picture 9 Black Dog”, 2010.



Juan Peláez. “Ernesto Escobedo”. De la serie “Famous Columbians”, 2005.

También hay todo un trabajo de reciclaje de los videojuegos en trabajos como el del artista inglés Robert Overweg cuando retrata los *glitches* o errores digitales cuando un juego no se carga correctamente y crea de esta forma mundos fantásticos y alucinantes en su trabajo “Flying and Floating”. O también el registro de las personas que va conociendo en juegos en línea en la serie “The People I Met from 2008-2010”. También un registro de este tipo pero orientado hacia el turismo lo podemos encontrar en el trabajo del artista colombiano Luis Saray titulado “Lugares Virtuales” donde él, en vez de jugar y cumplir los objetivos y metas del videojuego, se dedica a recorrer, cual turista, el espacio virtual y, tomando fotografías de los paisajes que encuentra interesantes, los almacena en una tarjeta SD para más adelante llevarlos a un Foto Japón e imprimirlos en tamaño postal.



Robert Overweg. De la serie “*The People I Met From 2008 – 2010*”, 2010.



Robert Overweg. De la serie “*Flying and Floating*”



Luis Saray. De la serie “*Lugares Virtuales*”, 2005.

No obstante, es especialmente en todo el trabajo del artista alemán Joachim Schmid donde se plantea la problemática de fondo en la relación entre hipervisualidad y reciclaje:

Todo el trabajo de Schmid viene regido por una voluntad de ecología visual: hay un exceso de imágenes en el mundo y una obstinación desmesurada en atesorarlas. Por lo tanto, no se debe contribuir a su sobresaturación, sino que por el contrario se impone una labor de reciclaje, de recuperación entre los desechos, de cedazo crítico, a fin de que el bosque nos deje volver a ver los árboles: la abundancia inabarcable de datos indiscriminados no resuelve nuestra necesidad de información, sino que nos deja igual de ignorantes pero mucho más confundidos (Fontcuberta, 2010: 172).

De esta forma Schmid tiene una serie también bastante divertida realizada con Adib Fricke titulada “Obras Maestras del Arte Fotográfico. Colección Fricke / Schmid” donde buscaban fotografías en mercadillos y librerías viejas que se parecieran estéticamente a trabajos de grandes fotógrafos como Sander y con ello crearon una colección reciclada de “grandes obras de la fotografía” (Fontcuberta, 2010). Pero es en su trabajo “Statics” donde lleva este impulso al extremo cuando utiliza “... *un artificio igualmente común en el reciclaje industrial: una trituradora de papel. (...) Schmid reprocha la sacralización abusiva de la historia y sus vestigios; ni la memoria debería ser un gran cementerio ni los museos deberían funcionar como mausoleos que sólo glorifican el pasado. Por el contrario, la historia debe poder regenerar el presente e incentivar el futuro*” (Fontcuberta, 2010: 177). De esta forma crea una serie de imágenes a partir de los restos de las imágenes previamente trituradas.



Joachim Schmid. De la serie “Statics”, 2003.

Pero evidentemente la acción de reciclar se multiplica en el arte a partir de Internet el cual *hipermultiplica* las imágenes del mundo y por lo tanto se llega al máximo de hipervisualidad cuando, como lo dice Clément Chéroux, *“Desde un punto de vista de los usos, se trata de una revolución comparable a la instalación del agua corriente en los hogares en el SXIX. Hoy disponemos a domicilio un grifo de imágenes que implica una nueva higiene de la visión”* (Chéroux cit. Fontcuberta, 2011: 359), donde al carecer de dicha higiene, solo habrá ceguera, es decir, que si no hacemos un uso depurado de la cantidad de información proveniente de Internet, la hipervisualidad será tan grande, que quedaremos ciegos ante un exceso de información e imágenes.

Dentro de toda esta reflexión plástica de reciclaje virtual tenemos un ejemplo en el trabajo “100 Special Moments” del artista estadounidense Jason Salavon en el cual recicla y crea composiciones con las típicas fotografías que todo estadounidense suele tener en su álbum de familia: el hijo jugando beisbol, la graduación, el hijo con Papá Noel, etc., donde cada una de estas imágenes está compuesta a su vez por 100 fotografías de esos clichés, apropiadas de Internet y fusionadas unas sobre otras de forma similar a las composiciones de Nancy Burson mencionadas anteriormente. También, de una forma similar a la de Salavon, encontramos el trabajo “Photo Opportunities” de la artista suiza Corinne Vionnet quien hace un compendio de clichés fotográficos del turismo a partir de fotos recicladas de Flickr. También es interesante el trabajo “Suns” de la artista estadounidense Penélope Umbrico quien *“... explica que un día sintió el impulso de tomar una foto de una romántica puesta de sol. Se le ocurrió consultar cuántas fotos correspondían al tag “sunset” en Flickr y descubrió que disponía de 541.795 apetitosas puestas de sol (...) ¿Tiene sentido esforzarse en tomar una foto adicional? ¿Aportará algo ésta que hagamos a lo que ya existe? ¿Vale la pena incrementar la contaminación gráfica reinante? Umbrico responde que no, no y no”* (Fontcuberta, 2011: 360). De esta forma ella recicla todas esas puestas de sol de Flickr y crea un nuevo paisaje con el que cubre paredes y muros enteros.



Jason Salavon. *"Little Leaguer"*. De Corinne Vionnet. De la serie *"Photo Opportunities"*, 2011.

la serie *"100 Special Moments"*, 2004



Penelope Umbrico. Instalación del proyecto *"Suns (From Sunsets) From Flickr"*, 2006.

Dentro de esta misma idea del reciclaje para crear nuevos significados y significantes, podemos ver el trabajo “Googlegramas” de Joan Fontcuberta quien, a través de un programa de generación de mosaicos a partir de imágenes tomadas de Internet, crea nuevas imágenes. De esta forma Fontcuberta busca imágenes en Google a partir de diferentes palabras y crea una composición a partir de la sumatoria de todas las imágenes que encuentra. Por ejemplo, pone en el motor de búsqueda las palabras “foto” y “photo” y con esas imágenes compone la primera imagen hecha en la historia, la heliografía de Niépce.



Joan Fontcuberta. Plano general y detalle de “Niepce”. De la serie “Googlegramas”, 2005.

Sin embargo, para ir focalizando el recorrido de este capítulo y el siguiente, me centraré ahora en diferentes trabajos de reciclaje virtual orientados hacia la ciudad: tenemos el trabajo de la artista belga Mishka Henner quien toma las imágenes de Google Earth donde ciertas zonas que, por razones políticas, militares o económicas, han sido censuradas de una forma bastante pictórica. O también las colecciones de objetos igualmente tomados de Google Earth para crear nuevas composiciones gráficas del artista estadounidense Jenny Odell.



Mishka Henner. "Staphorst Ammunition Depot".
De la serie "Duch Landscapes", 2011.



Jenny Odell. "104 Airplanes". De la serie "Satellite
Collections", 2011.

Pero si comenzamos a descender de las tomas satelitales a las tomas realizadas por las cámaras de Google Street View, tenemos el curioso caso del trabajo "A Series of Unfortunate Events" del fotógrafo alemán Michael Wolf, quien ganó una Mención Honorífica en el World Press Photo de 2011, a partir de imágenes tomadas de Google Street View sobre sucesos insólitos o extraños (Fontcuberta, 2011).



Michael Wolf. De la serie *"Street View. A Series of Unfortunate Events"*

Y por último podemos ver el video "Dies Irae" del artista francés Jean-Gabriel Périot, quien hace un recorrido alucinante que en ocasiones parece que fuera realizado en Google Earth y Google Street View ya que, en vez de pegar las fotografías que toma el carrito de Google, pega un sinfín de imágenes tomadas de Flickr llevándonos por todo tipo de lugares hasta llegar finalmente a Auschwitz.



Jean-Gabriel Périot. Fotograma del video "*Dies Irae*", 2005.

Ahora, retomando mis viajes citadinos, mientras en mi día a día recorría la ciudad en bicicleta, un día mi padre me mostró el recién inaugurado Google Street View de Bogotá y comencé a recorrer los lugares que poco o nada conocía y que ya habían sido "mapeados" por Google; pero no sólo me limité a Bogotá, sino que comencé a recorrer otras ciudades del mundo. En un primer momento pensé en retomar un proyecto en el que había trabajado desde hacía varios años y que se titula "Colombia" en el cual yo buscaba lugares públicos como calles, vías, carreras, plazas, parques, etc., con el nombre de "Colombia" pero que no quedaban en el país Colombia. De esta forma, cada vez que viajaba a otro país revisaba por Internet si había algún lugar con estas características. Si lo encontraba iba a ese lugar en horas de la madrugada con una cámara Holga de formato medio y hacía una fotografía buscando que siempre estuviera el espacio vacío de gente e intentando que la línea de horizonte quedara siempre en el mismo lugar. De esta forma pude fotografiar lugares en Puebla, Tijuana, Cuenca, Quito, Guayaquil y Ciudad de Panamá.

Pero me di cuenta que ahora con Google podía ir a cualquier lugar llamado Colombia en cualquier lugar del mundo y hacer fotografías ya no análogas y tomadas por mí en el espacio físico, sino digitales y recicladas por mí en el espacio virtual ya que, *“Cualidad gráfica aparte, el resultado coincide en intención y calado. A partir de ahora la mirada documental puede bifurcarse en dos metodologías complementarias que de nuevo nos confrontan con esencias del medio.”* (Fontcuberta, 2011: 362). De esta forma nació el proyecto “Postales por Colombia”, que fue una serie de postales cuyas imágenes partían de fotografías recicladas de Street View en diferentes lugares con el nombre de Colombia alrededor del mundo.



Juan Alonso. “Quito”, “Guayaquil”, “Ciudad de Panamá”. De la serie “Colombia”. Impresión en gelatina de plata, 2009-2010.



Juan Alonso. “Colombie-Paris”. De la serie “Postales por Colombia”, 2013.

Más adelante, investigando sobre Street View, encontré que las ciudades creadas por Google eran realizadas con dispositivos móviles, cada uno compuesto con nueve cámaras dentro de una esfera, que producían una fotografía cada determinado espacio recorrido, para, más adelante ser acopladas por un programa informático que construye ese mundo virtual en tercera dimensión que permite recorridos por el ciberespacio.



Dispositivos móviles de Google Street View

De esta forma encontré que algo que me parecía alucinante de Google Earth y de Google Street View era su imagen en movimiento. Veía que el movimiento generado por la serie de algoritmos con el que el programa de Google ensambla las nueve imágenes tomadas en Street View generaba, al estar en movimiento, un mundo completamente alucinógeno u onírico, más cercano al video psicotrópico de "Like a Rolling Stone" de The Rolling Stones que a la realidad misma. Fue en este momento en el que comencé a registrar mis recorridos por Street View en estos lugares "pseudocolombianos" en video, encontrando una relación con todos los videos realizados anteriormente en cámara oscura: los dos dispositivos son aparatos de visión y memoria generados en dos puntos opuestos en el tiempo, pero ambos producen una "realidad irreal", un mundo onírico y surreal que me hacían pensar que también Daguerre utilizó un dispositivo de visión como *"...el diorama (1822) que utilizaba acuarelas traslúcidas que se iluminaban alternativamente para ofrecer diversas escenas tridimensionales a los espectadores sentados en la oscuridad, dando así un nuevo sentido a la virtualidad."* (Mirzoeff, 2003: 137), es decir que el mismo creador de la fotografía ya había creado un dispositivo de visión con cualidades virtuales antes de inventar el daguerrotipo, ya que el diorama es un mecanismo que genera un espacio que parece real, pero no lo es, según la definición dada por Mirzoeff. Sin embargo veía que, aunque mi cámara estenopéica y mis recorridos de Google tenían una similitud surreal y onírica en su forma, tenían una serie de diferencias en su contenido: las de la cámara oscura ya han sido analizadas anteriormente y los contenidos que encontré en Google serán el tema de los siguientes capítulos.

“...la realidad virtual crea una experiencia virtual que no puede conocerse de otra manera, un nuevo modo de realidad generado por la extrema especialización de la tecnología por ordenador. El usuario de la realidad virtual mantiene una <<interrelación>> con el ordenador que le permite tener acceso físico a un mundo visualizado completamente <<interior>>, que no puede experimentarse en el mundo tridimensional de la vida cotidiana, pero que es convincentemente <<real>>” (Wooley cit. Mirzoeff, 2003: 151).

3.3 Google como metáfora de la ciudad contemporánea

La virtualización del cuerpo incita a viajar y a todo tipo de intercambios

(Levy, 1999: 22).

Retomando una vez mas mis recorridos en bicicleta, al tener un contacto más directo con la ciudad, pude comenzar a percibir con mi mirada el caos y el estrés capitalino dado sobre todo por los trancones y en general con el ritmo frenético de las personas que siempre están atareadas y de afán; comencé también a reflexionar que mis recorridos siempre eran dados en una masa de cemento con muy pocos espacios verdes y también comencé a ser consciente del ruido que produce en general lo urbano, planteada esta urbanidad desde una óptica donde *“... la ciudad no es lo mismo que lo urbano. Si la ciudad es un gran asentamiento de construcciones estables, habitado por una población numerosa y densa, la urbanidad es un tipo de sociedad que puede darse en la ciudad... o no”* (Delgado cit. Alonso, 2008: 25). Es decir, lo urbano está dado por todas las relaciones e interacciones que pueden darse en esa ciudad a través de los sujetos que la habitan.

Esta idea de interacción fue trabajada en mi tesis del “Posgrado en Estudios sobre la Cultura Visual” de la Universidad de Barcelona que finalicé hace ya diez años donde analizaba las interacciones entre las estatuas humanas y los turistas en Las Ramblas de Barcelona y cómo esas interacciones estaban mediadas por la captura de sus imágenes en fotografía y/o video.³⁰ Hago referencia a este trabajo ya que, como se verá más

³⁰ Esta tesis, elaborada en conjunto con Nelly Barreto, se tituló “INTER-ACTUANDO. Interacción de estatuas humanas y turistas en Las Ramblas de Barcelona” y fue dirigida por Montse Rifà. El texto completo de esta tesis puede descargarse en www.fotojuanalonso.com o también puede encontrarse publicada en la “Revista

adelante, la interacción es radicalmente opuesta en una ciudad “real” a una ciudad “virtual”. Este proyecto de grado finalizó en un documental experimental donde se plasmaban esas diferentes formas de interacción; fue titulado: “Inter-Actuando” (Juan Alonso + Nelly Barreto, Digital 8, 11’00”, 2004)

Video completo en el enlace: https://www.youtube.com/watch?v=gSBHz0I_wU0



Juan Alonso + Nelly Barreto. Carátula del video “Inter-Actuando”, 2004.

Pero regresando a mis recorridos por la ciudad, pude darme cuenta que mi interacción con esta ciudad me producía una percepción estresante y agobiante de la que soy plenamente consciente cuando puedo alejarme y descansar de ella, como por ejemplo cuando salgo a vacaciones y viajo a lugares con naturaleza, vegetación y alejada del ruido de la ciudad. Y es precisamente a partir de esa interacción con la ciudad que comencé a plantearla plásticamente.

(...) la ciudad se ablanda; espera las huellas de una identidad... te invita a rehacerla... Decide qué es y se te revelará tu propia identidad (...) Las ciudades (...) son por naturaleza plásticas. Las moldeamos en las imágenes que tenemos de ellas; ellas, a su vez nos moldean por la resistencia que ofrecen cuando tratamos de imponerles nuestra propia forma personal” (Raban cit. Hannerz cit. Alonso 2008: 27)

Y es, precisamente en esos recorridos por Google Earth y Google Street View donde comencé a encontrar esa imagen plástica que yo percibía de la ciudad: es como si mi percepción de las ciudades se visualizara a través de los dispositivos de visión de Google Earth, Google Maps y Google Street View de una forma metafórica, velada: yo no quería mostrar imágenes obvias y representativas de la ciudad como fotos o videos de su caos, de su miseria, de su desorden; lo que a mí me interesaba era mostrar mi percepción de esa ciudad monstruosa a través de un velo.

Pensando en este problema recordaba la serie “Residente Pulido” del artista venezolano Alexander Apóstol quien retrata una serie de construcciones modernistas de los años 50 venidas a menos, las cuales ha manipulado digitalmente para convertirlas en *“monumentos encerrados a los cuales se les ha eliminado toda posibilidad de acceso”*.³¹ Esta serie me interesa porque precisamente Apóstol no muestra lo literal, caótico y agobiante de la ciudad de una forma descarnada y obvia: la angustia y la opresión de la ciudad aparecen en estas moles de concreto de una forma silenciosa y velada. *“...las imágenes, sobre todo las artísticas nunca lo muestran todo [...] [sino que] saben mostrar la ausencia desde el no todo que constantemente nos proponen”* (Didi-Huberman cit. Hernández).

Sin embargo la monstruosidad y la deformidad de esa idea de ciudad que comenzaba a percibir comenzó a aparecer en una investigación que hacía acerca de la representación de la ciudad y lo urbano en plataformas virtuales, partiendo de la idea de que *“La cámara fotográfica, según Mitchell, se ha considerado <<un instrumento cartesiano ideal, un instrumento que se utiliza para registrar detalles extremadamente exactos de los objetos que están delante de los sujetos que los observan>>”* (Mitchell cit. Lister, 1997: 55) y de cómo esa exactitud que busca registrar Google se puede convertir en una experiencia plástica y metafórica. Y fue así como encontré una serie de artistas que interactuaban con dicha ciudad desde las plataformas virtuales de Google. Un ejemplo de esto es el del artista estadounidense Clement Valla con su trabajo “Postcards from Google Earth” donde el artista colecciona imágenes tomadas en vista de pájaro desde Google Earth que parecen ser errores o fallos en los algoritmos de creación de un espacio 3-D y creando con ello una serie de postales. Sin embargo estas imágenes deformes son resultados lógicos del sistema, son anomalías, imágenes no estandarizadas, atípicas, pero no fallos, según el artista. La cuestión estaría centrada en el software ya que estas imágenes *“(...) revelan un nuevo modelo de representación: no a través de fotografías indexicales sino a través de una colección de datos automatizados de una infinidad de diferentes fuentes constantemente actualizadas y combinadas sin fin para crear una*

³¹ www.alexanderapostol.com

*ilusión continua. Google Earth es una base de datos disfrazada de una representación fotográfica*³² (Valla)



Clement Valla. De la serie *"Postcards from Google Earth"*, 2010.

En este momento comencé a pensar qué era esa “monstruosidad” y “deformidad” de la ciudad, a qué hacía referencia esa percepción de angustia y opresión de la ciudad que habitaba. Encontré algunas respuestas en el libro “Muerte y vida de las grandes ciudades” de Jane Jacobs.

En este libro se habla de la gran improvisación en la creación de las ciudades, en sus barrios para las masas donde hay un gran problema de habitabilidad allí. “*Son precisamente las áreas mal urbanizadas las que están decayendo*” (Jacobs, 1973: 8).

Esa deformidad, ese fraccionamiento de la ciudad se ve en cómo estas construcciones improvisadas tienen un proceso más de destrucción que de construcción: “*Comunidades enteras han quedado descuartizadas y recosidas después a los talones de cualquier*

³² <http://www.clementvalla.com/> (la traducción es mía)

viento, dando lugar a una cosecha de cinismo, resentimiento y desesperación que hay que oír para creerla” (Jacobs, 1973: 8). En general, a nivel macro, se ven las ciudades como

“(...) inmensos laboratorios de ensayo y error, fracaso y éxito, en todo lo referente a urbanización y diseño del hábitat humano. La planeación racional de las ciudades tenía que haber utilizado este laboratorio para elaborar, conformar y verificar sus teorías y principios. En lugar de esto, los profesionales y maestros de la disciplina (si es que merecen llamarse así) han ignorado el estudio y examen de los éxitos y fracasos concretos y reales (...) y se han dejado guiar por unos principios deducidos del comportamiento y apariencia de ciudades, suburbios y sanatorios antituberculosos vistos únicamente en sueños o en su fantástica y fabulosa imaginación; es decir, lo han hecho todo menos echar una ojeada sobre las ciudades de verdad” (Jacobs, 1973: 10).

De esta forma, mi acercamiento comenzó a través de recorridos virtuales por diferentes metrópolis en la plataforma Google Street View, viendo cómo se puede iniciar un recorrido en imágenes virtuales de un espacio para hacer que cada vez sean más irreales y por lo tanto más “reales” en su presentación de esa deformidad de la ciudad. Lugares donde el espacio está tan amorfo y “enfermo” que el firmamento puede abrirse ante mis pies virtuales. Estas ciudades creadas con algoritmos tecnológicos muy avanzados plantean que ese simulacro de ciudad creado por Google termina siendo más real que la ciudad a la que intenta representar: si pensamos en que la instalación muestra el mundo de su tiempo (por ejemplo las columnas del Partenón) la instalación virtual de Google Earth y Google Street View muestra el mundo de nuestro tiempo.

Fue así que realicé un ejercicio que partía del proyecto mencionado anteriormente titulado “Colombia”: después de realizar las postales por Colombia, comencé a grabar los recorridos mismos por esas ciudades que tenían lugares llamados “Colombia”, pero al hacerlo me di cuenta de dos factores de gran importancia en el desarrollo de mi tesis: por un lado encontré, como mencioné en el capítulo anterior, que las ciudades que habían sido mapeadas con el carro de Street View eran construidas a través de una serie de nueve fotografías que tomaba el dispositivo de cámaras acoplado al vehículo de Google y que eran tomadas a determinada distancia unas de otras, para luego ser “armadas” en un software que reconstruía ese espacio de la ciudad a partir de una serie de algoritmos de construcción de un espacio virtual a través del cual uno, como usuario, podía recorrer dando una percepción de tridimensionalidad, de habitabilidad en un espacio edificado a partir de bytes de información numérica. Pero me daba cuenta de que uno, cuando se desplazaba lentamente por ese espacio, entre fotograma múltiple y fotograma múltiple (digo fotograma múltiple ya que cada uno de estos espacios “fijos” está compuesto a su

vez por nueve fotografías acopladas) se daba una distorsión que es el resultado del algoritmo con el cual fue construido, es decir, en ese espacio dado entre dos momentos fijos se desplegaba el artificio de descuartizamiento y recosido del software que lo creó y que yo veía como una metáfora de lo planteado por Jacobs.

Pero por otro lado encontré que las ciudades que no han sido aun mapeadas por los dispositivos fotográficos de Google Street View han sido construidos a partir de modelados en 3D donde el suelo que uno pisa virtualmente es la imagen de la ciudad en vista aérea aplastada, y lo que se crea es una serie de edificaciones a partir de modelados tridimensionales de las principales cimentaciones del lugar. Pero lo más alucinante que encontré en estos recorridos fue la “Vía Colombia” en Roma, donde el pastiche de imágenes es tan burdo que aparece ante nosotros un mundo completamente amorfo, alucinante y pesadillesco que es la alegoría de lo planteado por Jacobs: retazos de ciudades rotas donde el firmamento puede abrirse ante los pies, pedazos de cielo cortado por estructuras que parecen ruinas de vigas de metal, edificios amorfos, calles cortadas, y todo esto en un espacio encerrado y clausurado donde uno queda virtualmente atrapado sin salida.

Y es así como surgió el video “Colombia”; después de grabar los recorridos de varios lugares llamados “Colombia” en diferentes ciudades del mundo, realicé una edición donde se parte de las ciudades menos irreales y se va adentrando en la abstracción virtual de ellas, hasta llegar al paroxismo de su representación. Más adelante trabajamos con Nicolás, el músico, en la misma idea de digitalización y error a través del sonido. De esta forma al inicio los sonidos son menos irreales y, a medida que avanza el video, se van transformando en sonidos más irreales y digitales.

El video puede verse en: <https://vimeo.com/100327287>



Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotograma de “Colombia”. Video HD, 3’57”, 2013.

Más adelante quise construir yo una ciudad de este tipo de forma plástica y física: sacar del monitor esa ciudad virtual para construirla en una urbe física pero tratando de mantener esa idea de una ciudad que parece ordenada y bien construida, pero que en realidad son retazos mal armados de un espacio que parece habitable, pero tal vez no lo sea. Con respecto a esto último, en una conversación que tuve con Santiago Mutis en torno a la inhabitabilidad de las ciudades contemporáneas yo le decía que cómo era posible que la ciudad en la que vivíamos fuera inhabitable si vivíamos en ella, a lo que me respondió: *“Un manicomio es habitable, pero eso no quiere decir que la vida se desarrolle plenamente en él”*.

De esta forma nació el video “Mariana”, el cual partía de la ilusión de una imagen de ciudad “normal”, “bien construida”, pero esa primera imagen es en realidad una anamorfosis de retazos de recortes de esa imagen de ciudad en varios tamaños y posiciones que, desde el tiro de cámara, se veía como una ciudad común y corriente. Pero al comenzar a mover la cámara, el artificio se hace evidente y comienza un recorrido por una ciudad-maqueta a medio construir, deforme, con huellas todavía de los elementos que había utilizado para construir dicha maqueta: frascos de pegante, cortadores e incluso una taza de café que quedó “olvidado” en el proceso de su construcción. Fue un video pensado en bucle ya que el recorrido termina en el lugar en que comienza: en la ilusión de una ciudad “normal”. El título de este video hace referencia al capítulo “Las ciudades y los ojos. 5” de Ítalo Calvino donde se plantea

también una ciudad que parece normal pero *“Si no es su primer viaje, el hombre sabe ya que las ciudades como ésta tienen un reverso: basta recorrer un semicírculo y será visible la faz oculta de Moriana, una extensión de metal oxidado, tela de costal, ejes erizados de clavos, caños negros de hollín, montones de latas, muros ciegos con inscripciones desteñidas, asientos de sillas desfondadas, cuerdas buenas sólo para colgarse de una viga podrida.”* (Calvino, 1995: 46). Igualmente, en este video, se trabajó con el músico un tipo de sonido que remitiera a la construcción, pero que fuera más metafórico que literal. El video completo en: <https://vimeo.com/92688825>



Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotograma de *“Moriana”*. Video HD, 1’10” en bucle, 2014.

También esa idea de ciudad “enferma” la veo en las vistas de pájaro de Google Earth cuando uno va recorriendo una ciudad que ha sido mapeada con edificios y construcciones en 3D: a medida de que la ciudad se va “cargando” este espacio aparece y se multiplica como si brotaran unas estructuras amorfas del piso y poco a poco tomaran la forma de edificios deformes. Es una imagen que me parece muy cercana a representaciones de la forma en que el cáncer crece y se multiplica. Con estos nacimientos mórbidos realicé un video también, pero no hace parte de los videos de tesis.

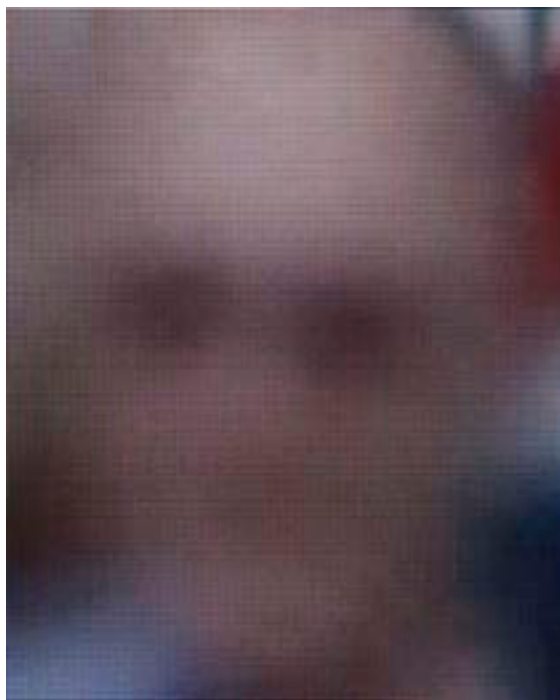


Arriba: Comercial contra el cáncer. Abajo: Juan Alonso. Recorridos por Google Earth, Video HD.

Después de horas y horas de recorrer estos espacios deformes, estas imágenes de una ciudad deforme quedan en mi cabeza atrayéndome de la misma manera en que siento repulsión por ellas durante días y días y pienso cuando se plantea que “(...) hoy (...) el problema es (...) que las imágenes desaparecen rapidísimamente de nuestra imaginación, que la propia imaginación está también desgarrada. Didi – Huberman lo ha

visto claro hoy: <vivimos la imagen en la época de la imaginación desgarrada> (Hernández: 155).

Y pienso precisamente en esto, en lo poco que duran en mi cabeza las imágenes del periódico acerca del caos y la destrucción del planeta, y lo contraste con el tiempo en que estas imágenes de Google se quedan en mi mente y pienso que puede ser un buen punto de partida para poder sacar de lo oculto, crear y poder transmitir algo que transforme de alguna manera al espectador, poder sacar de lo oculto esa realidad que yo percibo de esta forma.



Michael Wolf. De la serie "*Street View Portraits*"

Pero también es importante ver que estas ciudades que muestra Google son lugares relacionados con la muerte; y esta relación de la muerte con el cuerpo la veía en la acción que yo hacía cuando recorría esos territorios virtuales: yo hacía esa acción a solas, de forma íntima en mi casa y al recorrerlos me encontraba con los seres que habitan esas ciudades, con aquellos personajes de ese mundo paralelo que son más datos que representaciones de seres humanos: sus rostros siempre están "censurados", fuera de foco; es una ciudad sin subjetividades, sólo patrones antropomorfos pero sin identidad, se puede decir que en Google Street View todos sus habitantes son iguales: son un no ser. El artista alemán Michael Wolf presenta esta falta de identidad y de subjetividad en su trabajo "*Street View Portraits*" la cual es

una serie de retratos de los rostros fuera de foco sacados de sus recorridos virtuales por dicha plataforma. Sin embargo me parece más impactante el trabajo "*Street Ghosts*" del artista italiano Paolo Cirio quien fotografía a los seres sin identidad de Google Street View que encuentra en determinado lugar virtual de una ciudad virtual, los imprime a tamaño 1:1 y los pega en las paredes "reales" de la ciudad "real" en el mismo sitio de la ciudad virtual. Es como resucitar no-seres, seres sin identidad ni rostro, fantasmas como lo dice su título. Es como si Cirio mostrara los restos de Google Street View, aquellos desechos del programa, aquellas imágenes que toma pero censura, que mata y resucita.

Virtualizándose, el cuerpo se multiplica. Creamos organismos virtuales que enriquecen nuestro universo sensible sin infligirnos dolor. ¿Se trata de una desencarnación? Retomando el ejemplo del cuerpo, verificamos que la virtualización no se puede reducir a un proceso de desaparición o de desmaterialización. Aun a costa de ser reiterativos, recordemos que la virtualización se analiza, esencialmente, como un cambio de identidad, un paso de una solución particular a una problemática general o transformación de una actividad especial y circunscrita a un funcionamiento deslocalizado, desincronizado, colectivizado. La virtualización del cuerpo no es por tanto, una desencarnación sino una reinención, una reencarnación, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano (Levy, 1999: 23).



Paolo Cirio. "Ebor Street, London – Link Street View from 2008". De la serie "Street Ghosts", 2008.

Y es en este momento donde mi tesis comienza a cerrarse en bucle: la muerte de donde partió comienza a aparecer nuevamente en Google.

3.4 Mi memoria personal dentro de la memoria de Google

A partir de todos esos recorridos virtuales fotográficos por las plataformas virtuales, comencé a reflexionar en torno a cómo la memoria estaba inserta dentro de estas ciudades binarias. Es evidente que cuando hacemos un recorrido, por ejemplo, en Street View Bogotá, podemos ver lugares que no hayamos conocido ya que, gracias a Google, tenemos la memoria fotográfica de este lugar. Sin embargo esta idea de memoria me llevó a pensar en la memoria vinculada a la vigilancia: es claro que, a medida que las ciudades son más desarrolladas, más cámaras de vigilancia tienen; cada vez es más común que todos nuestros movimientos sean grabados en todo momento. *“La vida moderna se desarrolla en la pantalla. En los países industrializados, la vida es presa de una progresiva y constante vigilancia visual: cámaras ubicadas en autobuses, centros comerciales, autopistas, puentes y cajeros automáticos. Cada vez son más numerosas las personas que miran atrás utilizando aparatos que van desde las tradicionales cámaras fotográficas hasta las videocámaras y webcams o cámaras web”* (Mirzoeff, 2003: 17).

Estas cámaras de vigilancia han sido decisivas en los procesos penales en un sinnúmero de crímenes alrededor del mundo. Ejemplos como el caso reciente en Bogotá de la agresión con ácido de Jonathan Vega a Natalia Ponce de León la cual quedó registrado en *“(...) los videos de nueve cámaras de seguridad con 18 ángulos diferentes donde se aprecia un hombre con capucha y quien por largos minutos esperó a Natalia al ingreso de su vivienda en el norte de Bogotá”*³³ Sin embargo, a pesar de toda la parafernalia de vigilancia, tanto en el caso de Natalia como en el caso del secuestro y posterior asesinato del niño Jamie Bulger ocurrido en Liverpool en 1993, que causó una masiva consternación debido a que sus verdugos fueron dos niños de 11 años, Robert Thompson y Jon Venables *“(...) a pesar de la teoría de que la vigilancia constante aumenta la seguridad, eso no sirvió para evitar que el niño fuera raptado y, finalmente, asesinado”* (Mirzoeff, 2003: 18).

³³ <http://www.elcolombiano.com/>



Fotograma de la cámara de vigilancia que registra el momento en que Jamie Bulger es secuestrado en un centro comercial, 1993.

Esta idea de la vigilancia constante nos lleva a preguntarnos si no hay una relación entre los paisajes aéreos de Google Earth o los paisajes de tierra de Google Street View y la vigilancia; ¿qué pasaría si fuera posible que, en vez de viajar virtualmente por una Bogotá mapeada en fotografías, viajáramos virtualmente a través de una Bogotá paralela pero en video en tiempo real? Igualmente al preguntarnos qué pasaría si pudiéramos recorrer de la misma forma, pero en vista de pájaro, las ciudades a través de dispositivos satelitales, nos daríamos cuenta que esa idea, que parecería de ciencia ficción, ya se ha estado desarrollando a través del Sistema ARGUS-IS (Autonomous Real-Time Ground Ubiquitous Surveillance Imaging System), un proyecto militar desarrollado por la Agencia de Investigación de Proyectos de Defensa Avanzada (DARPA) que consiste en un dispositivo avanzado de cámara que utiliza cientos de cámaras de celular en un mosaico de video en tiempo real, en un espacio de 26 millas cuadradas, que logra generar imágenes de 1.8 gigapíxeles; este dispositivo está acoplado a un avión, lo cual permite una vigilancia enorme de forma satelital, quedando registrado en su memoria cualquier movimiento de humanos, vehículos, etc., con lo cual sería, en teoría, muy fácil registrar cualquier delito.³⁴

³⁴ <http://www.darpa.mil/>



Proyecto ARGUS. Fotograma de video en <https://www.youtube.com/watch?v=QGxNyaXfJsA>

Al seguir reflexionando en torno a esto, surgió el video EUTROPIA que también hace parte de la tesis en el cual, con la compañera de Maestría Diana Londoño, quisimos hacer una mezcla de su proyecto de tesis con el mío. Diana trabaja una serie de ciudades deshabitadas a través de unos dibujos hechos a mano y, a partir de una serie de maquetas de esas ciudades, decidimos mezclar los proyectos haciendo un mini Street View con un carrito de juguete con una cámara GoPro sobre él y recorriendo la urbe deshabitada de Diana. Sin embargo también estaba la idea de que el dispositivo no se limitara a registrar la memoria de esta ciudad, sino que también pudiera entrar dentro de las casas y grabar su interior, como una idea, no tan descabellada, de pensar que un día las cámaras de vigilancia estarán presentes en todo lugar haciendo cada vez más cierta la cita de Márius Gifreda cuando vaticinaba que *“Llegará un día en que el objetivo Zeiss superará al ojo de Zeus, que lo ve todo pero desde demasiado arriba”*³⁵ (Gifreda cit. Fontcuberta, 2010: 25). El título del video también parte de una de las ciudades de Calvino, “Las ciudades y los intercambios. 3” donde hay una serie de ciudades donde la gente es nómada y viaja de una Eutropia a otra, dejándolas abandonadas mientras habitan la siguiente, y así sucesivamente (Calvino, 1995). Nosotros registramos las Eutropias abandonadas para, al final del video, llegar a una de mis ciudades anamórficas.

³⁵ Carl Zeiss fue un óptico muy conocido ya que consolidó una empresa de lentes para fotografía llamados con su apellido: los famosos lentes “Zeiss”

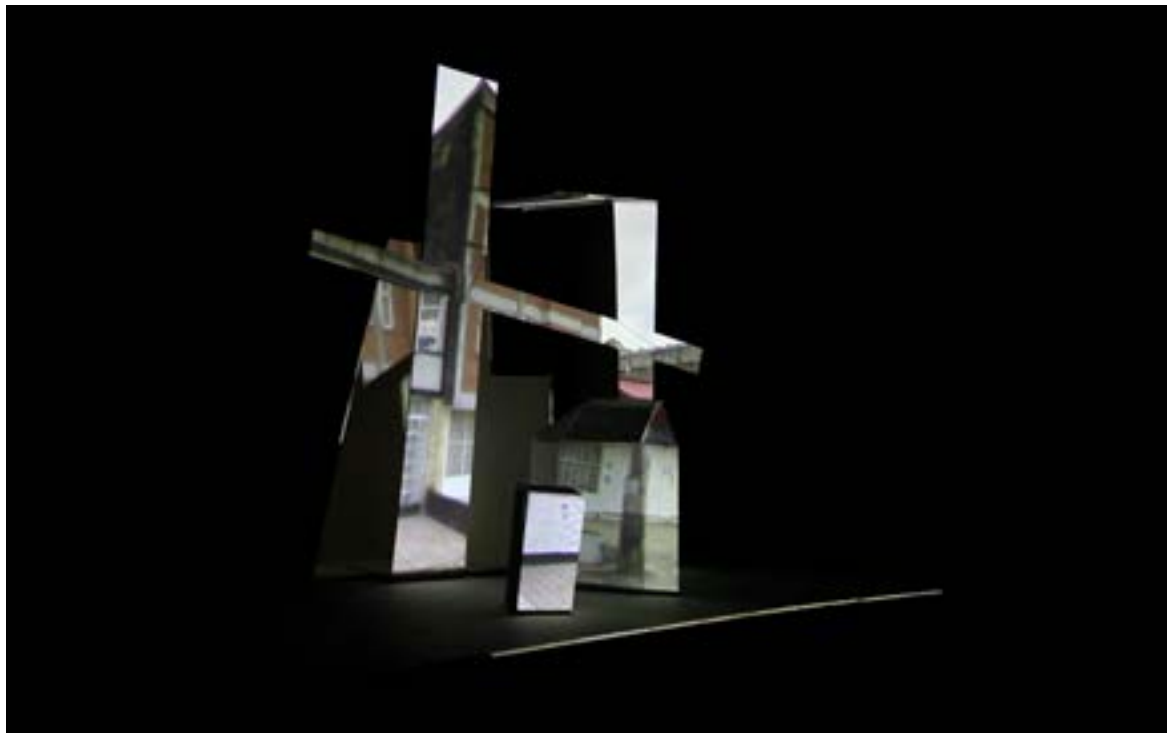
Este video puede verse en: <https://vimeo.com/92773789>



Juan Alonso + Diana Londoño. Fotograma de “*Eutropia*”, video HD, 3’01”

Más adelante, comencé a pensar que esos recorridos en Street View, si bien es cierto que tenían una relación conmigo y mi memoria, en la medida en que, con frecuencia, recorría mi ciudad, sentía que el proyecto se estaba comenzando a alejar un poco de algo más personal e íntimo. Fue así como en estos recorridos comencé a “visitar” virtualmente las casas que yo he habitado a lo largo de mi vida y me di cuenta que, a través de mi memoria, podía encontrar todas las casas habitadas desde que yo tenía cuatro años; pero mi memoria personal no llegaba más allá y tuve que recurrir a la memoria de mis padres para poder acceder a las viviendas más antiguas de mi historia. Fue así como se ha ido gestando el video “Focāris” (“hogar” en latín), el cual partió de una serie de registros en video de imágenes fijas donde el “error” o “glitch” digital deforma la imagen de la casa, al igual que mi memoria las ha deformado. Este es un video donde no quiero que la imagen sea tomada a través de la deformación de Street View, sino a través de una deformación más metafórica, aunque siga partiendo de Google.

Video en: <https://vimeo.com/102372009>



Juan Alonso + Nicolás Rico. Fotograma “*Focaris*”, 2:56, 2014.

Pensando cómo podía yo entrar, a través de Google, en las casas que había habitado en el pasado, pensé cambiar de plataforma: ya no continuaría trabajando con las plataformas de Google Earth y Google Street View, sino que trabajaría con el buscador de imágenes de Google, lo cual me permitiría mezclar y fundir mi memoria personal con la memoria de Google: podría entrar dentro de mis espacios, pero a través de Google.

Fue así como comencé a buscar y escanear imágenes de mi álbum de familia de cuando yo habitaba determinadas casas para, posteriormente, “subirlas” al buscador de imágenes de Google utilizando la función de este buscador en la que uno le da una imagen y el “busca” todas las imágenes “iguales” o “similares”. Este buscador es muy útil, por ejemplo, cuando se quiere saber si han utilizado alguna fotografía de uno sin su consentimiento, lo que hace es “subir” su imagen o poner la dirección web de dicha imagen, y Google la “busca”. En términos generales:

En vez de escribir palabras, puedes utilizar una imagen como elemento de búsqueda para encontrar imágenes relacionadas de toda la Web. Por ejemplo, si utilizas una imagen de tu grupo de música favorito para buscar contenido, puedes encontrar imágenes similares, sitios web relacionados con el grupo e incluso sitios que contengan esa imagen.

La opción Buscar por imagen funciona mejor cuando es probable que la imagen aparezca en otros lugares de la Web. Por ese motivo, obtendrás más resultados utilizando, por ejemplo, imágenes de monumentos famosos que imágenes personales (como tu foto familiar más reciente).³⁶

De esta forma yo utilizaba “incorrectamente” este buscador de imágenes con el fin de hacer una metáfora de la memoria más coherente: *“La memoria es el perro más estúpido, le lanzas un palo y te trae cualquier cosa”* (Lóriga cit. Opazo, 2008: 9). Esta es una metáfora de la memoria que ilustra muy bien el proceso mental del recuerdo humano: comenzamos a pensar en una cosa y eso nos lleva a otra y algo de la otra a otra, todo en un proceso de asociación, hasta llegar a lugares o situaciones mentales que no tienen nada que ver con el recuerdo del que se partió. Yo quería mezclar mi memoria personal con la memoria de Google de esta forma; así, yo le lanzaba un palo de mi álbum familiar y él me traía cualquier cosa de la misma forma en que se hace en el cerebro humano, es decir, por asociación: Google busca imágenes a partir de la imagen que uno le referencia, a partir de una serie de algoritmos de similitud o de asociación por colores, formas y formatos.

Es así como nació el video “ÁLBUM DE FAMILIA”, el cual es un registro de las fotografías que yo le daba a Google, y de lo que él me devolvía: cualquier cosa. La idea era mezclar mi memoria personal con la memoria colectiva de Google; sin embargo en este proceso aparece una diferencia radical con el proceso en la memoria personal y es que todo lo que uno asocia son recuerdos vividos o imaginados de uno mismo, todos mis recuerdos hacen parte de mi vida: yo soy mi memoria. (El video puede verse acá; <https://vimeo.com/96535356>).

Pero cuando yo mezclo mis recuerdos con la memoria colectiva de Google, ya no hay una memoria o un recuerdo personal: ahora hay una amnesia total producida por el universo innumerable de imágenes que componen todo el Internet: “(...) *hemos quedado ciegos ante la hipervisualidad del mundo*” (Daney cit. Fontcuberta, 2010: 52), es decir, que la comunidad de personas que alimentamos las bases de datos de imágenes en Internet no construimos un mundo coherente de memoria sino un discurrir de imágenes donde es fácil perderse. *“Si bien todas las personas son inteligentes a su manera, los grupos a menudo decepcionan. Se sabe que, en una muchedumbre, las inteligencias individuales, lejos de sumarse, tienden a dividirse”* (Levy, 1999: 95).

³⁶ <https://support.google.com>



Juan Alonso. Fotograma de “Álbum de Familia”, Video HD, 2'53”, 2014.

Entonces al pensar qué es lo que sucede con esta amnesia total de un caudal ilimitado de imágenes, estaríamos pensando, una vez más, en la muerte: nosotros somos lo que recordamos, si no hay memoria puede haber una vida física y orgánica, pero una muerte en la esencia del ser humano: *“La importancia de la memoria ha sido, de hecho, más acuciante para los hombres que para los dioses. Norberto Bobbio concluye en su ensayo De senectute (1996): “Eres lo que recuerdas.” Tanto nuestra noción de lo real como la esencia de nuestra identidad individual dependen de la memoria. No somos sino memoria. La fotografía, pues, es una actividad fundamental para definarnos que abre una doble vía de ascesis hacia la autoafirmación y el conocimiento”* (Fontcuberta, 2002: 56).



En la película “Memento” se ve este frenético intento de Leonard Shelby por continuar teniendo una memoria en medio de su enfermedad, “amnesia anterógrada”, la cual le impide poder general nuevos recuerdos desde el momento en que fue golpeado en la cabeza por unos delincuentes que, no solo lo golpearon, sino que violaron y asesinaron a su esposa. De esta forma Lenny

construye un mapa tomando como base la fotografía instantánea Polaroid para registrar todo lo que debe recordar para llegar al asesino. Al final de la película Lenny afirma: *“Debo creer en un mundo fuera de mi mente, creer que mis acciones significan algo y, aunque no las recuerde, debo creer que, cuando cierro los ojos, el mundo sigue aquí (...) ¿Sigue aquí? Sí. Todos necesitamos recuerdos para saber quiénes somos; yo no soy diferente”*³⁷.

Por último, en el documental “Bicicleta cuchara manzana” de Carles Bosch se registra el proceso degenerativo debido a la enfermedad del Alzheimer del ex presidente de la Generalitat de Catalunya, Pasqual Maragall, quien comienza a perder poco a poco su memoria e incluso comienza a fotografiarse frente al espejo en las mañanas mientras se afeita, para tener una prueba de sí mismo cuando ya no recuerde su propio rostro. Uno de los especialistas que entrevistan afirma: *“La memoria es el centro del ser humano. Pasqual Maragall morirá al desaparecer sus recuerdos. Su cuerpo estará, su cerebro no”*³⁸.



Fotograma del documental “Bicicleta cuchara manzana” de Carles Bosch, 2010.

³⁷ Frase tomada de Guy Pierce en “Memento”, 2000.

³⁸ Frase tomada del Documental “Bicicleta, cullera, poma” de Carles Bosch, 2010.

Y es de esta forma como el círculo se cierra: la muerte del final se encuentra con la muerte del principio: mi yo ahorcado en la ciudad estenopéica se encuentra con el yo muerto por el Alzheimer virtual, dos formas metafóricas de morir en dos dispositivos de visión y memoria.

4. Conclusiones

Dentro de este capítulo de conclusiones, más que plantear algo concreto con respecto a una investigación puntual, lo que he querido tratar a lo largo de la tesis es un recorrido: el recorrido visual, plástico y teórico de dos años de investigación y experimentación en la Maestría. Como mencionaba anteriormente, el proceso de este proyecto fue desarrollándose de forma espontánea de una manera similar al proceso de la memoria y el perro estúpido, es decir, por analogía; a medida que desarrollaba una idea de forma plástica y teórica, eso me llevaba a otra idea donde encontraba nuevos elementos que, a su vez, me llevaban a otra idea, y así sucesivamente hasta completar un compendio de videos que, en determinado momento, mirándolos desde lejos en compañía de mi director de tesis, veíamos que había un cuerpo de trabajo con el que se podía crear y entretejer una propuesta coherente que más que apuntar en una sola dirección, viajaba a través del tiempo y el espacio en una selección de ocho videos para la muestra final.

Fue de esta forma en que también comencé a enhebrar este texto: más que partir de una idea clara y puntual desde el inicio de la maestría, simplemente me dejé llevar por lo que iba encontrando, por los elementos plásticos y teóricos que surgían de las discusiones entre los tutores, mis compañeros y mi director de tesis y, a medida que iba construyendo cada video, trataba en lo posible de dejarlo lo más finalizado posible. Fue así como, al terminar los videos y comenzar a organizar el recorrido que llevaría este texto, fui encontrando elementos que unían unas ideas con otras y sentí que podía dar un cuerpo textual al cuerpo plástico de la misma forma en que habían sido contruidos, es decir, a través de analogías como en la memoria.

Es por esto que no hay una “gran idea final”, es más un recorrido, una travesía a través del tiempo, del espacio, de la fotografía, de los dispositivos de visión y memoria y, en últimas, de la muerte. Y es precisamente a través de este viaje en que han ido surgiendo las posibles conclusiones a lo largo de los capítulos de este texto, por lo cual, más que un capítulo de conclusiones, es un capítulo que trata de explicar el cómo y el por qué de este recorrido.

Bibliografía

1. Alonso, Juan Carlos y Nelly Barreto. "INTERACTUANDO. Interacción entre estatuas humanas y turistas en Las Ramblas de Barcelona". En: "Revista Puntos No 2: la Investigación en las Artes Visuales", Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, Pontificia Universidad Javeriana, 2008
2. Barthes, Roland. La Cámara Lúcida. Nota sobre la Fotografía. Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 1989
3. Calvino, Ítalo. Seis Propuestas para el Próximo Milenio, Editorial Siruela, Madrid, 1995.
4. Cornejo, Octavio. Folleto de la Exposición "Fotografía Minutera. El Retrato popular en Chile", Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile, 2010.
5. Deleuze, Gilles. La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine 2. Editorial Paidós, Barcelona, 2001.
6. Doyle, Arthur Conan. "El Fotomédium y la Fotografía Espiritista". En: Revista Lúnea Córnea Número 10, Centro de la Imagen, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México D.F., 1996
7. Draaisma, Douwe. Las Metáforas de la Memoria. Una Historia de la Mente, Editorial. Alianza, 1998.
8. Dubois, Philippe. El Acto Fotográfico. De la representación a la Recepción. Editorial Paidós Comunicación, Barcelona, 1994.
9. Flusser Vilém. Una Filosofía de la Fotografía. Editorial Síntesis, Madrid, 1991.
10. Fontcuberta, Joan. El Beso de Judas. Fotografía y Verdad. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
11. Fontcuberta, Joan. La Cámara de Pandora, La Fotografí@ después de la Fotografía. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
12. Fontcuberta, Joan. Fotografía: Conceptos y Procedimientos. Una Propuesta Metodológica. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.
13. Fontcuberta, Joan. "Por un Manifiesto Postfotográfico". En: Fotográfica Bogotá 2011. Fotomuseo, Bogotá, 2011.
14. García Canclini, Néstor. La Ciudad de los Viajeros. Travesías e Imaginarios Urbanos: México 1940-2000. Editorial Grijalbo, México DF, 1996
15. Gubern, Roman. La Mirada Opulenta: Exploración de la Iconosfera Contemporánea, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
16. Hockney, David. Secret Knowledge. Rediscovering the Lost Technics of the Old Masters, Editorial Viking Studio, New York, 2006.
17. Jacobs, Jane. Muerte y Vida de las Grandes Ciudades, Ediciones Península, Madrid, 1973
18. Lévy, Pierre. ¿Qué es lo Virtual? Editorial Paidós, Buenos Aires, 1999
19. Lister, Martin. La imagen Fotográfica en la Cultura Digital. Editorial Paidós, Barcelona, 1997.
20. Mirzoeff, Nicholas. Una Introducción a la Cultura Visual. Editorial Paidós, Barcelona, 2003.
21. Newhall, Beaumont. Historia de la fotografía. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
22. Opazo, Mario. El perro estúpido y las fotos que nunca hice, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2008

23. Paz, Octavio. El Arco y la Lira. Editorial Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1986.
24. Santos, Guillermo et al. Fotográfica Bogotá 2009. Fotomuseo, Bogotá, 2009
25. Sontag, Susan. Sobre la Fotografía. Editorial Alfaguara, Bogotá, 2005.
26. Zambrano, María. Los Sueños y el Tiempo, Editorial Siruela, Madrid, 1998.
27. Zielinski, Siegfried. Arqueología de los Medios. Editorial Uniandes, Bogotá, 2012.

Webografía

1. Alexander Apóstol, Página Web Oficial. www.alexanderapostol.com
2. Defense Advanced Research Projects Agency. <http://www.darpa.mil/>
3. Historia de Google: <http://www.google.com/about/company/history/>
4. Hernández, Domingo. La Crueldad de lo Real. <http://www.raco.cat/index.php/Millars/article/view/169295/221590>
5. Trilnick, Carlos. Proyecto IDIS. <http://proyectoidis.org/>
6. Universidad de California. <http://www.lk.cs.ucla.edu/>
7. Universidad Pompeu Fabra. <http://www.upf.edu/>
8. Vella, Clement. Página Web Oficial. www.clementvalla.com

Filmografía

1. Bosch, Carles. Documental "Bicicleta, Cullera, Poma", España, 2010
2. Nolan, Christopher. Largometraje de ficción "Memento", USA, 2002 (texto1html).